「モンスターメーカー」「餓狼伝説2」2大攻略の刷新号

平成6年4月1日発行(毎月1回1日発行)第7巻第4号(通巻65号)平成元年10月2日第3種郵便物認可

PC Engine FAN

32ビットFX特報!

690YEN

1994 4 APRIL



●話題作追っかけ情報
空想科学世界ガリバー
コズミック・ファンタジー4
愛・超兄貴
銀河お嬢様伝説ユナ2

40P綴じ込み
餓狼伝説2
対COM戦必勝法

●8大新作情報
ワールドヒーローズ2
バステッド/GS美神/初恋物語
レニーブラスター/パチ夫くん3
爆伝アンバランスゾーン
KO世紀ビースト三獣士

新聞付録
誕生デビュー

巻頭18P
モンスターメーカー攻略スペシャル

立体企画
特別付録
合体チャート表&モンスター図鑑



PCエンジンに登場!!
CD-ROMはNEC
SUPER CD·ROM² SYSTEM
ARCADE CD·ROM² 専用
新たなる闘い
餓狼伝説2
PCエンジン CD·ROM²アーケードカード専用ソフト
'94年3月12日(土)発売
希望小売価格6,900円(税別)(アーケードカードと同時発売)
HUDSON GROUP HUDSON SOFT
販　売：NECホームエレクトロニクス
©1994 HUDSON SOFT ©SNK 1992 イラスト／SNKオフィシャル
アーケードカードでCD·ROM²はさらなる進化を遂げる!!
CD·ROM²システムのHuカードスロットに差し込むだけで、驚異的なバッファRAMの拡張を実現。合計18メガもの情報を一度にCD-ROMから読み込め、アーケードでしか遊べなかった100メガ以上の大容量ゲームが忠実に再現できるようになった！もちろん専用ソフトも続々登場！アーケードカードに注目だ！
アーケードカードDUO
(DUO、DUO-R、スーパーCD·ROM²、LD·ROM用)
標準価格12,800円(税別)
アーケードカードPRO
(スーパーシステムカードVer3.0機能内蔵CD·ROM用)
標準価格17,800円(税別)
'94年3月12日(土)発売
WORLD HEROES 2 TM
※画面はNEO·GEO版のものです。
PCエンジンCD·ROM²アーケードカード専用ソフト
'94年発売予定／価格未定 発売：ハドソン
©1994 HUDSON SOFT ©SNK／ADK 1993
好きに選んで、必ずもらえる、29種類!!
アーケードカード発売記念
マイキャラテレカぜったい
「餓狼伝説2」「龍虎の拳」「ワールドヒーローズ2」「餓狼伝説スペシャル」の4タイトルのうちいずれか2タイトルを買って、郵送料80円分の郵便切手を添えて応募すると、29種類のオリジナルキャラクターテレホンカードのなかからお好きな1枚をもれなくプレゼント！
※詳しくはパッケージ中の取扱説明書をご覧ください。
※お問い合わせ先：「ぜったいもらえるキャンペーン事務局」TEL.03(3294)2210
期間：3月12日から8月末日まで
お問い合わせ先は
NECホームエレクトロニクス パーソナルプロダクト事業部 TEL.03(3454)5111(大代表)

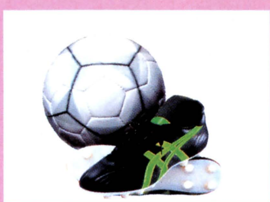


NEC
格闘ゲームのビッグ4
アーケードカード&CD-ROMで遂に実現!
HUDSON SOFT
販 売：NECホームエレクトロニクス
ARCADE CD-ROM 専用
HE SYSTEM
SUPER CD・ROM² SYSTEM
龍虎の拳
TM
PCエンジン CD・ROM²アーケードカード専用ソフト
'94年3月26日(土)発売 希望小売価格6,900円(税別)
©1994 HUDSON SOFT
©SNK 1992
※画面はNEO・GEO版のものです。
餓狼伝説 SPECIAL ®
PCエンジン CD・ROM²アーケードカード専用ソフト
'94年発売予定／価格未定 発売：ハドソン
©1994 HUDSON SOFT ©SNK 1993
アーケードカードで強力パワーアップ
CD-ROM ゲームマシン
PC Engine DUO-R
PCエンジン デュオ-R 標準価格39,800円(税別)
いもらえるキャンペーン

MONTHLY PC Engine FAN

1994 APRIL 4

CONTENTS



愛(まな)の日記♡

Jリーグ観戦に行ってきました。実は、どこどこのファンです、ってわけじゃなくて、流行ってるってだけで行っちゃったの。だから、なにがなんだか良くわからないうちに友達にペインティングされて…。取りあえず応援しちゃった。結局最後まで良くわからなかったけど皆でワイワイ騒いで楽しかったよ。今度は前勉強してから行くんだ♡

COVER
●原画／高田明美
●彩色／スタジオK
●CG／小林功一郎
●デザイン／川田博

<発売>株式会社徳間書店　<編集・発行>徳間書店インターメディア株式会社　●発行人／栃窪宏男　●編集人／山森尚　●編集委員／村田憲生　●仙台クリエイティブセンター室長／小沢誠昭　<編集>●スタッフ／〔東京〕安藤美保・石井基之・伊藤明照・川添聡志・高島寿洋・鳴澤猛司・伴勝　〔仙台〕飯塚宝・石塚宏治・伊藤克則・伊藤由美・佐藤和広・千田誠行・福島純一　●アシスタント／〔東京〕相崎勝保・青木基至・大野哲次・片川直哉・富永麻由・豊田恵・前田健志　〔仙台〕砂金雅彦・大石美智子・小林道子・志摩勇基・千葉保弘　<デザイン>●AD／川田博　●スタッフ／〔仙台〕鈴木徳房　●アシスタント／〔仙台〕板橋里佳・鶴間宜匡<協力>●校閲／笠原紀彦　●編集／三浦昭彦　●写真／浜野忠夫・藤井憲治　●デザイン／伊藤デザイン室・今村奈緒美・株式会社アワーハウス・株式会社プラナダ・株式会社マッシュアイランド　●フィニッシュデザイン／株式会社キンダイ・株式会社ターゲット・株式会社つかさコンピュータ・株式会社日創・有限会社ポルタ社・有限会社湯目写植工芸　●印刷／大日本印刷株式会社

センター綴じ込み付録

餓狼伝説2

アーケード版とはひと味違っている対COM戦を攻略

新聞付録

誕生スポーツ4月号

『誕生 デビュー』の芸能界事情、スクープ情報満載♡



GAME INDEX

スペック表の見方



❶媒体　HuはHuカード、CDはCD-ROMを意味します。
❷対応機種(容量)　Huカード、CD-ROMのそれぞれの対応している機種を示します。また、Huカードは同時に容量も表記しています。
❸メーカー名　原則として発売元のメーカー名を示します。
❹発売予定日　この本を作っている時点での発売予定時期を示します。
❺予定価格　メーカー側の希望する販売予定価格を示します。
❻ジャンル　編集部で判断したソフトの種別を示します。
❼継続機能　ソフトに継続する機能が付加されている場合、その形態を示します。また、ジャンルによってはコンティニュー機能の表記を省略している場合があります。
❽その他　ソフトに周辺機器を必要とするような機能が付加されている場合、その形態を示します。
❾開発状況　ソフトの開発進行状況を、編集部で定めた基準にそって各メーカーに選んでもらったものです。また、カッコ内はその確認を行った時期を示します。
※メモリベース128やセーブくん、PCエンジンマウス、アベニューパッド6などに対応しているが、それ自体がなくてもゲームをプレイする際に支障をきたさない場合はスペック内に記載していません。

●ウル技に関する質問は
☎022-213-7555
●それ以外の記事に関する質問は
☎03-3459-8011

読者のみなさまからのお問い合わせは、休日を除く月曜～金曜の午後4時から6時の間、上の番号で受けつけています。質問は本誌に関することのみで、ゲームの解答やヒントに関してはお答えできません。



CD-ROMはNEC
SUPER CD·ROM² SYSTEM
HE system
声の出演:
三石　琴乃
横山　智佐
冬馬　由美
國府田　マリ子
井上　喜久子
本多　知恵子
川村　万梨阿
久川　綾 ほか
究極の本格的美少女RPG登場!!
Comming Soon!
女神天国
MEGAMI PARADISE
●大人気読者参加ゲームが魅惑のゲーム化!
原作は「電撃PCエンジン」好評連載中の人気読者参加ゲーム。
しかし物語は完全オリジナル・ストーリーだぞ!
●誘惑の「コスプレシステム」!
美しい女神さまのコスチュームを着せかえられる、コスプレシステムにより、プレイヤーの好みにあったプレイが楽しめる。
●秘密のズバピタ・グラフィック!
女神さまと装備するコスチュームがズバリ合うと、ごほうびに素敵なグラフィックが見れます。例えばテニスウェアみたいにね。
'94年春発売予定　価格未定
PCエンジン スーパーCDロムロムソフト
オリジナル主題歌
「パラダイス」
うた/森口博子
©NEC Home Electronics,Ltd./ ©1994 女神天国建設委員会 / メディアワークス
絶賛発売中
日本ファルコムがおくる、
まさに極上のCD-ROM A·RPG。
風の伝説ザナドゥ
PCエンジン スーパーCD·ROM²ソフト
希望小売価格7,800円(税別)
©NEC Home Electronics, Ltd.
©日本ファルコム
CD-ROMゲームマシン
PC Engine
DUO-R
PCエンジン デュオ-R
標準価格39,800円(税別)
お問い合わせ先は
NECホームエレクトロニクス　パーソナルプロダクト事業部　TEL.03(3454)5111(大代表)


NEC
追われる男と、追う女。
待つものは、破滅か愛か。
2人が落ちた場所は呪われた地下古代都市。生きて地上の光を見るか、それとも闇で朽ち果てるのか。
日本ファルコムの
No.1パソコンゲーム、※
リアルタイムA・RPG（アクション・ロープレ）
「ブランディッシュ」
期待に応えて
家庭用ゲームマシンに初登場。
より感動的に、より遊びやすく。
さらに磨かれたPCエンジン版。
●パッドはもちろん快適操作。
さらにPCエンジンマウスに対応しました。
パソコン版と同じリアルタイムな操作感が味わえます。
●絶妙のゲームバランスを実現。
最後の一瞬まで息もつかせぬスリリングなドラマが展開します。
●CD-ROMでますます洗練されたビジュアルと迫力のサウンド。
オリジナルをしのぐ臨場感をぜひ体験してください。
クリアトライアルキャンペーン実施決定！
Brandish
PCエンジン スーパーCD・ROM²ソフト
発売日未定／価格未定
Falcom
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。
マウス対応
HE system
SUPER CD・ROM²
©NEC Home Electronics, Ltd.
©日本ファルコム
※ログイン(アスキー)'91年12月6日号『SOFT LOG TOP30』初登場第1位。コンプティーク(角川書店)'92年1月号『ソフトセールスTOP20』第1位。POPCOM(小学館)『ポプコム大賞'91』受賞。
アーケードカード発売記念
好きに選んで、必ずもらえる、29種類!!
マイキャラテレカぜったいもらえるキャンペーン
「餓狼伝説2」「龍虎の拳」「ワールドヒーローズ2」「餓狼伝説スペシャル」の4タイトルのうちいずれか2タイトルを買って、郵送料80円分の郵便切手を添えて応募すると、29種類のオリジナルキャラクターテレホンカードのなかからお好きな1枚をもれなくプレゼント！
※詳しくはパッケージ中の取扱説明書をご覧ください。
※お問い合わせ先：「ぜったいもらえるキャンペーン事務局」
TEL.03(3294)2210
期間：3月12日から8月末日まで
©1994 HUDSON SOFT
©1993 SNK/ADK
©1994 HUDSON SOFT ©1993 SNK
通商産業省選定グッドデザイン商品


KONAMI
詩織ちゃんの夢の中。
昨日ね、夢を見たの。高校に入学した夢。
部活のことや勉強のこと、恋愛のこと！
さあ、がんばるぞーと思ったら、
夢だったのよねー。がっかりしちゃった。
早く、早く、4月になれっ。
ヒロイン
藤崎　詩織


マウス
対応
PC Engine
SUPER CD·ROM²
SYSTEM
早乙女 好雄
伊集院 レイ
早乙女 優美
藤崎「ねぇ、ちょっと公園に、
よって行かない？
如月「い、いえ、大丈夫です。
それに、
迷惑がかかりますし…。
恋愛シミュレーションゲーム
ときめき
メモリアル
TM
© 1994 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
5月発売予定 価格未定
ラジオCMやってます!
詩織ちゃんの声が聞けるぞ。
●文化放送「ツインビーPARADISE」
毎週日曜日24:00〜24:30
●ラジオ大阪「國府田マリ子のゲームミュージアム」
毎週日曜日21:30〜22:00



ARTDINK
帆を揚げよ! 驚きと
Congratulations
カナリアダイアの腕輪
を発見した
Funds
193434
25~Mar~1469
世界には、数多くの財宝が眠っている。巷で噂される情報をもとに、宝探しをしてみよう。秘宝『イヴラークの骨』が発見できるかどうかは、キミの冒険手腕による。
世界像
Funds
205125
26~Dec~1470
リスボン
探険船派遣
1469/ 1/ 3
リスボンより
探険船を派遣
しました
Funds
194434
3~Jan~1469
世界大地図帳を作成するため、船団を未知の海域へ送り込もう。新しく発見した都市と貿易を行えば、探険資金も獲得できる。
THE Renaissance Voyager
ATLAS
標準価格9,800円(税別)

※データのセーブには、メモリベース128(別売)かセーブくん(別売)が必要です

アートディンクのこれらのPCエンジンソフトは、
「マウス」「メモリーベース128・セーブくん」対応です。

発見の大航海へ!

ついに帆を揚げるときが来た。目指すは水平線の彼方。

まだ誰も到達したことのない未知の大陸には、

都市や産物、そして数々の財宝が眠っている。

いくつもの困難を乗り越えた末に、キミは一体何を見るのか!?

驚きと発見の海洋探険ロマンTHE ATLAS(ジ アトラス)。

キミはいま、偉大なる冒険家への道を歩み始める!





3月4日発売!

発売記念
キャンペーン実施!!

発売記念キャンペーンその1

『イヴラークの骨をさがせ!』



アトラスの世界で最も価値ある財宝
『イヴラークの骨』。この伝説の秘宝を
手に入れるためには、各地に散らばる
財宝を集め、ある謎を解かねばなりません。
見事発見された方には、抽選で30名様に、
メイプルリーフ金貨(1/10オンス)をプレゼント!

発売記念キャンペーンその2

『オリジナル・マスコット・プレゼント』

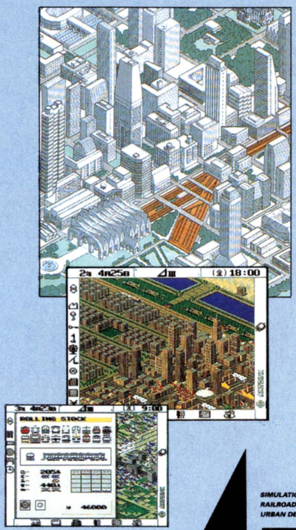
ゲームの中で、あなたの冒険のお手伝いをしてくれる『執事クン』の
オリジナル・マスコットを、抽選で50名様にプレゼント!



※その他詳細につきましては、パンフレットかパッケージ中のご案内をご覧ください。

絶賛発売中

1本のレールから、
壮大なプロジェクトが走り出す。
世界が認めた、
シュミレーションゲームの最高峰。



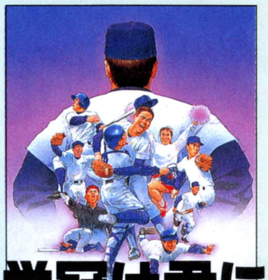
SIMULATION GAME
RAILROAD MANAGEMENT
URBAN DEVELOPMENT

A.III.

標準価格
9,800円(税別)

夏発売予定

大優勝旗をめざし、
いま熱き戦いが始まる。
興奮と感動の、
高校野球シミュレーション。



栄冠は君に
高校野球全国大会

価格未定

〒261 千葉市美浜区高洲3-23-2住友生命ビル7F TEL 043-279-9356 株式会社アートディンク

"愛してるって、いってください"

SUPER CD·ROM² SYSTEM

マウス対応



とってもリアリティがあって、瑠衣が私に似ている所がたくさんあって楽しめました。感想を聞かせてね。

水樹瑠衣：吉田古奈美

内容が細かくて深くて……夢の中のシーンは、朋美がひと味違って楽しかったです。素敵な初恋をしてね。

片桐朋美：井上喜久子


超豪華声優陣
初恋物語&電脳天使ミニAVG出演
片桐朋美：井上喜久子　お父さん：沢木郁也　フォルシーニア：天野由梨
水樹瑠衣：吉田古奈美　お母さん：小池克枝　クレアリデル：松下美由紀
城島理紗：椎名へきる　園田くん：坂本千夏　エインデベル：椎名へきる
水樹結衣：荒木香恵　名木田先生：伊藤美紀　リアムローダ：岡本麻弥
秋　桜子：まるたまり　プレイヤー：細井治　リガルード神：西村知道
電脳天使ドラマ『天使たち対ベスティア』出演
フォルシーニア：天野由梨　リアムローダ：岡本麻弥　岡田馨子：水沢潤(上原馨子改め)
クレアリデル：松下美由紀　ミリネール：荒木香恵　フォル2/アクエリュース：兵藤まこ
エインデベル：椎名へきる　英　貴也：細井治
挿入歌『星遊び』　歌：椎名へきる
海岸シーンのちょっといけずな理紗ちゃんがプリティ。ダメでもあきらめずに何度もチャレンジしてほしいな。
城島理紗：椎名へきる
初・恋・育・成・シミュレーション
初恋物語
PCエンジンスーパーCD-ROM²専用　PCエンジンマウス対応
同時収録!!
ドラマ　電脳天使
『天使たち対ベスティア』
へきるチャンが歌う
挿入歌『星遊び』
もちろん、電脳天使のオープニング
ミニAVGもプレイできます！
120通り以上ある初恋の行方……
アナタだけの初恋、育ててみませんか？
PCエンジンソフト参入第二弾!!
'94年4月発売予定　予価7,800円（税別）
TOKUMA SHOTEN INTERMEDIA INC.
制作・発売／徳間書店インターメディア㈱　〒105 東京都港区新橋4-10-7 TEL03-3432-4471
販売協力／㈱徳間書店　〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 TEL03-3433-6231
販　売／徳間ジャパンコミュニケーションズ　〒105 東京都港区西新橋1-17-16 TEL03-3591-9163
脚本／ゲームデザイン：古雅ちはや
イラスト／原画：まみやなつき
©TOKUMASHOTEN INTERMEDIA INC.／NEWS INC.

続報

NECが発表した最新鋭機、FXに関する新情報入手！

次世代機「FX」最新

一部のスペック等がNEC側から正式発表!!

ソニー、セガ、任天堂に続き、NECが発表した次世代ゲームマシン「FX（開発コード名）」。この情報に関しては、'94年1月号で第1報をお伝えした。その時点で不明確だった部分である、仕様などの一部が正式に発表。同時にCGによるゲームイメージ画面も公開された。今回は発表された情報を整理して紹介しよう。

「FX」の発表された仕様

●CPU：32ビットRISCプロセッサー「V-810」（クロック周波数21.5MHz）
●メモリ：（メインRAM）2Mバイト（16Mビット）
（ビデオRAM）1.25Mバイト（10Mビット）
（ROM） 1Mバイト（8Mビット）
（CDバッファRAM） 256Kバイト（2Mビット）
（バックアップRAM） 32Kバイト（256Kビット。但し増設可能）
●CD-ROMドライブ：倍速
●グラフィック：最大1677万色
●動画圧縮：JPEG、ランレングス
●映像出力：ビデオ（ステレオ）、S端子対応
●その他：音楽CD、CD-G、フォトCD（対応予定）、コントロールパッド2ポート
●発売日／価格：'94年末発売予定／価格未定

参考データ

「サターン」メモリ内訳
●ワークRAM：16Mビット
●ビデオRAM：12Mビット
●CDバッファRAM：4Mビット
●IPL ROM：4Mビット
●バックアップRAM：未発表
（2月7日現在調べ）

「3DO」メモリ内訳
●メインRAM：2Mバイト（16Mビット）
●ビデオRAM：1Mバイト（8Mビット）
●CDバッファRAM：32Kバイト（256Kビット）
●システムRAM：1Mバイト（8Mビット）
●バックアップRAM：32Kバイト（256Kビット）
（2月7日現在調べ）

メモリの内訳など仕様も公開

今回発表された情報の中で重要なポイントの1つにあげられるのがメモリの内訳。このメモリというのは、一言でいうと情報データを記録しておく部分のこと。また、メモリは目的別に分けられているのが一般的だ。その分類別の容量である、メインRAMやビデオRAMなどの個別の数値を見ていこう。まず、最初はメインRAM（場合によってはワークRAMともいう）。これは基本的にプログラム上での処理、作業領域に使われる。が、割合に自由度が高く、他のRAMとして使用することも可能。これに関しては、サターン、3DOと同じ16Mビットと発表された。

次はビデオRAM。これは、主に、背景などグラフィックのデータを保存しておくところで、画面を高画質にするにはその分増えるデータを保存するところが必要になり、ここには、それなりの能力が要求されてくる。同時期に発売予定のサターンよりは少ないものの、3DOの数値より多少高めに設定されている。各チップの性能も関係してくるので、いちがいに数値だけでは判断できないが、十分な数値ではと思われる。

CDバッファRAMは、CD-ROMから引き出したデータを一時的にためておくメモリ。現状のPCエンジンで使用可能な、16Mビットのアーケードカード（DUO）に比べると少ないと思うかもしれないが、各チップの性能自体の違いや、プログラムの組み方で十分カバーできるので、いたずらに増やしてハードの価格をあげるよりはいいとも言える。

そのほかの部分に関しては、紹介している一覧を参照してほしい。また、メモリ以外では、動画圧縮にランレングスというものを採用している。FAXなどに使用されているもので、同じデータを圧縮するのには効率がいいとのことだ。


アドベンチャーゲームのイメージ画面

情報

激化してきている次世代機戦争に、NECが投入する新鋭機「FX」。今回は、新たに発表された一部の仕様などを分かりやすく説明しながら、FXの実像に迫ってみよう。

高画質CGによるイメージ画面入手

ハードの仕様とともに、今回公開されたのはこのFXでプレイできるというゲームのイメージ画面。しかしこれはあくまでイメージの画面であり、実際のゲーム画面ではないということだが…。

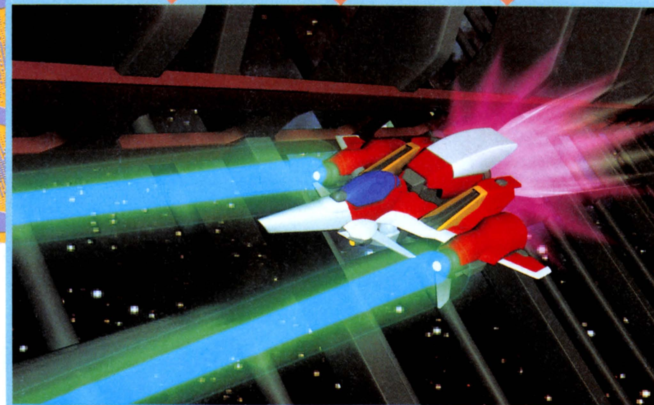
これらは高性能のワークステーション上で作成されたCGだ。それらを現行のゲームジャンルに当てはめて紹介している。第1報のときに紹介したFXの特徴としてあげていた〝実写やアニメーションセルなどを取り込んでゲームに使用可能〟という部分をNEC側が具体的な例をあげて紹介してきたようだ。また、「本当のゲーム画面ではありませんが、取り込みの段階で多少の劣化はするものの、ほぼこの映像並の表現ができます」とのコメントがあった。もし本当にこのレベルで再現可能ならば、すごいことではあるが、問題はゲームとしての出来次第だろう。また、同時期に発売予定のサターンはすでに実際のゲーム画面を公開。この差が気になるところだが…。

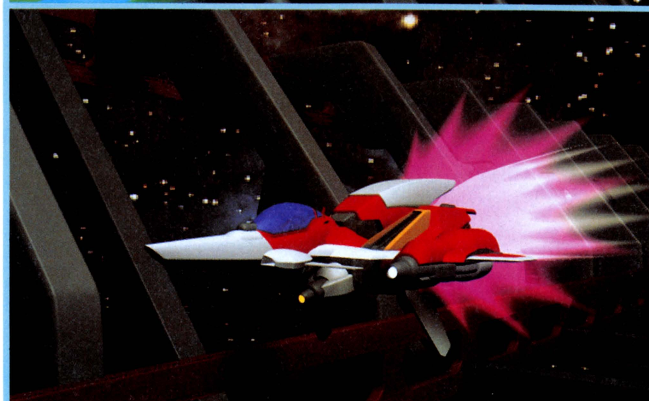
価格設定を含め、完全公開はいつ!?

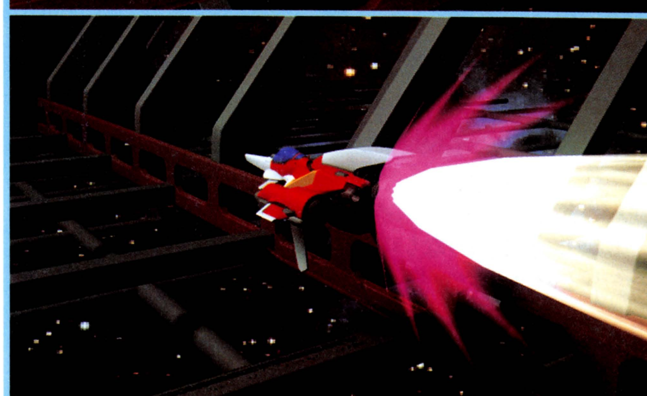
今回公開されたのは、本来ハードの情報としては、ほんの少しの部分でしかない。事実、何回か例としてあげているサターンは、画面公開のほかに、画面上での効果機能（回転、拡・縮機能面）など細かい点まですでに公開済み。普通に考えても開発が遅れているのでは、という疑問はぬぐえない。

今回そのあたりも取材してみたが、発売は'94年末予定で、価格は未定と、前回と変わっていないとのことだった。だが、「音源関係の仕様、画面の表示能力などいまだ発表されていない部分を含め、完全な仕様の発表までにはもうしばらく時間はかかりますが、そう遠くない時期に公開できると思います」ともいっていたので、その発表に期待がかかるところだ。その詳細に関しては公開され次第、内容を伝えていくつもりだ。

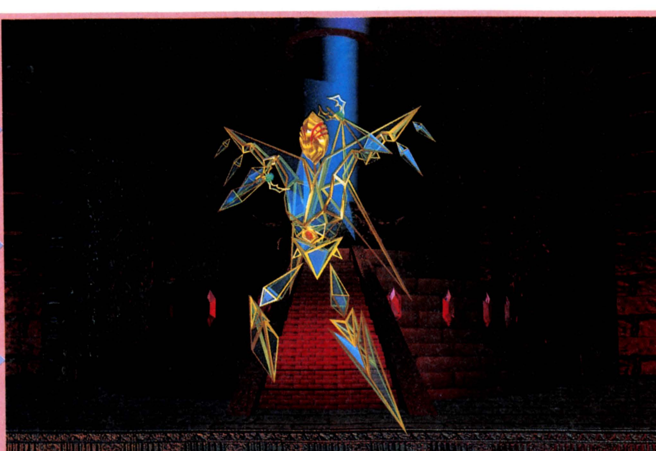
シューティングゲームのイメージ画面







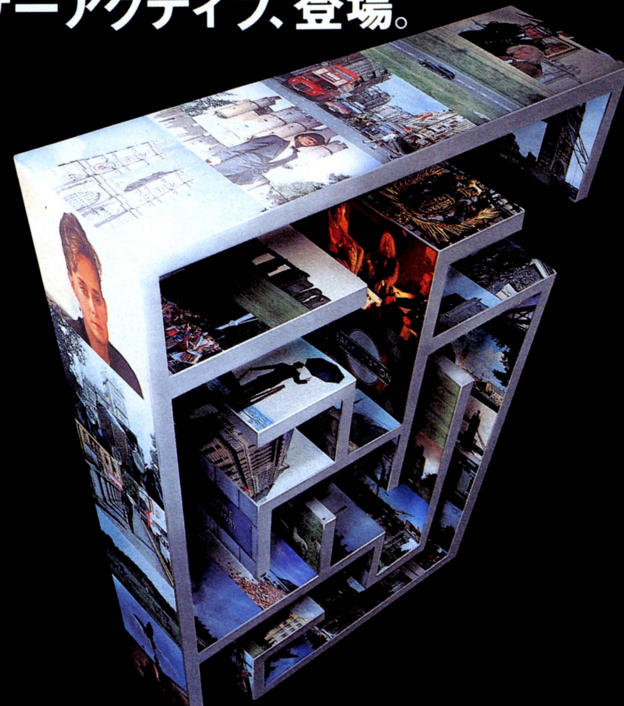
アクションゲームのイメージ画面

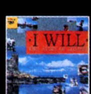




PIONEER

未知との遭遇、始まる。
パイオニア レーザーアクティブ、登場。





主人公はあなた 美しい実写映像の中に入りこんで、
あなただけのストーリーが楽しめる映画 インタラクティブ・ムービー「I WILL」誕生

9,800円(税抜)PEASJ1001 発売元 パイオニア㈱ C PIONEER ELECTRONIC CORP 1993/ C CRC Research Institute, Inc. 1993
CLD-A100とPAC-S1との組み合わせてお楽しみください

LASER DISC RENTAL
LDレンタルは このマークのお店で

リアル映像&ライブ・サウンド、そしてインタラクティブ性。いまだ体験したことのない感動と興奮が、ここにあります。

ハイクオリティな映像と迫力あふれるサウンドを、ゲームや映画、図鑑などにおいて、自在に操れる。それが、レーザーアクティブ。レーザーディスクの高画質・高音質とCD-ROMのインタラクティブ性が融合した先進のメディアです。人間の感性や情感にダイレクトに訴えてくる美しさと臨場感。レーザーアクティブは、あなたのエンターテインメントの領域を一気に広げていきます。

[レーザーアクティブ・ソフト、続々発売中 各9,800円(税抜)] S 3D視点による美しいCG映像と、RSS(ローランド・サウンド・スペース)3次元立体サウンドが生み出す、迫真のバーチャル・シューティングゲーム「ピラミッドパトロール」 S 調べたい時代や場所に入り込んだように検索できる動画図鑑。エレクトロニック・パブリッシング「ザ・グレート・ピラミッド」 N デーモン小暮が深層心理を暴き立てる、インタラクティブ・パーティゲーム「悪魔の審判」 N 環境問題をクイズを通して理解する、インタラクティブ・クイズゲーム「クイズ エコノザウルス」

S はCLD-A100+PAC-S1、N はCLD-A100+PAC-N1でお楽しみいただけます。

LA、LD、CD、MEGA-CD、CD・ROM²など多彩なソフトが楽しめる。これは、アミューズメントを満載したマルチメディアです。

レーザーアクティブ対応プレーヤーCLD-A100は、各コントロールパックとの組み合わせで、下記のさまざまなソフトを楽しめます。また、カラオケパック〈別売:PAC-K1標準価格20,000円(税別)〉を挿入すれば、マイクを接続してレーザーカラオケを、もちろん本体だけでもコンパチブルプレーヤーとして、LD、CDを再生できます。

※CD-ROMソフトの中には一部お楽しみいただけないものがあります。



MEGA LD

レーザーアクティブ MEGA-LDパック
PAC-S1
コントロールパッド付属 NEW
標準価格39,000円(税別)

再生可能なソフト/LaserActive MEGA-LD(30cm、20cm)、MEGA-CD、メガドライブ用ROMカートリッジ



LD ROM²

レーザーアクティブ LD・ROM²パック
PAC-N1
コントロールパッド付属 NEW
標準価格39,000円(税別)

再生可能なソフト/LaserActive LD・ROM²(30cm、20cm)、CD・ROM²、Super CD・ROM²、PCエンジン用ROMカード



レーザーアクティブ対応 CLDプレーヤー **CLD-A100** リモコン付属 NEW
標準価格89,800円(税別)
PAC-S1、PAC-N1いずれかとの組み合わせ標準価格128,800円(税別)

5Disc Compatible

パイオニア レーザーアクティブ、新登場。

LaserActive™

未知との遭遇は、カタログから始まる。 パイオニアレーザーアクティブについて、もっと詳しく知りたい方は、ハガキに製品名(CLD-A100)・住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記のうえ、〒152 東京都目黒郵便局私書箱27号 パイオニアカタログセンター: PCエンジンFAN LA-2係へ。

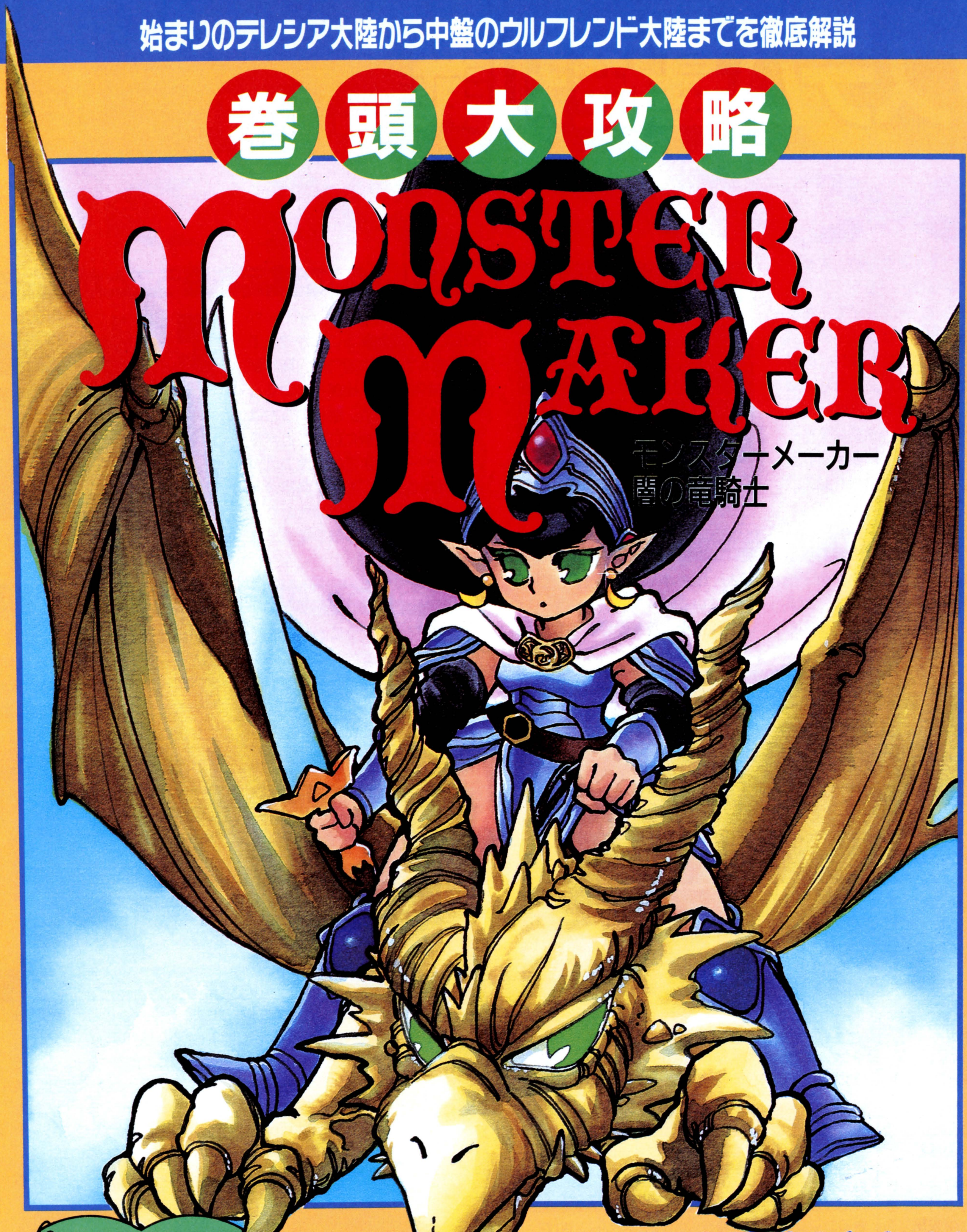
LASER DISC 時代は、レーザーディスク。
このマークは、レーザーディスクの統一マークです。

●SRマーク付きの製品は、パイオニアの統一システムリモコン対応です。●LaserActive レーザーアクティブはパイオニアの商標です。●CXはCBSの商標です。
●パイオニアショールームへどうぞ。☞東京・目黒権之助坂「JR目黒駅」下車すぐです。

パイオニア株式会社

始まりのテレシア大陸から中盤のウルフレンド大陸までを徹底解説

巻頭大攻略



MONSTER MAKER

モンスターメーカー
闇の竜騎士

立体企画

特別付録「合体チャート表&モンスター図鑑」と連動！

登場するモンスターのデータを特別付録にまるごと収録。記事中の「攻略おすすめモンスター」の番号はモンスターを検索するときに使ってくれ！

ついに攻略のときは来た。
発売まで1ヵ月を切ったこの大作RPGを18Pの圧倒的ボリュームで完全攻略!!

CD

スーパーCD-ROM²専用

メーカー名:NECアベニュー
発売予定日:3月30日
予定価格:7800円（税別）
ジャンル:ロールプレイング
継続機能:バックアップメモリ
その他:なし
開発状況:**99**%（2月16日現在）

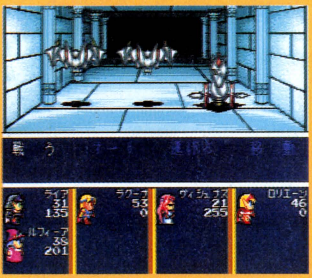
イラスト：九月姫

システム基礎知識

基本となるシステムを理解しよう。最大8人パーティで行う戦闘では頭脳的な戦いが要求される。またこのゲームの魅力のひとつ「合体」は、使い方次第ではゲーム進行が大きく変わってくるぞ。

最大8人のパーティバトルで勝利をつかめ!

戦闘は、ライアを始めとするプレイヤーキャラと、モンスターなどのNPC（ノンプレイヤーキャラ）が最大8人で行うパーティバトル。とはいえ複雑な操作が必要というわけではない。もちろん敵のモンスターも複数で応戦してくる。プレイヤー側の状態はすべて画面下のウィンドウに表示されるようになっている。情報を見逃さないよう注意しよう。



キャラがチョコマカとアニメする戦闘シーン。見てるだけでも楽しい

敵味方ともに前衛・後衛の隊列で戦う

戦闘には敵味方ともに前衛・後衛の概念が導入されている。つまりキャラの配置が攻撃や防御において重要になってくるのだ。前衛4人、後衛4人並べられるようになっているが、プレイヤーキャラの数は後衛より前衛が多くなければいけないようになっている。

敵の後衛

敵の前衛



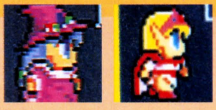
前衛

HPに余裕があることが大前提。剣などを使う肉弾戦タイプのキャラを配置



後衛

魔法を使ったり、弓矢など遠距離攻撃のできるキャラは後衛にまわそう



戦闘時のコマンド	戦う		オート
	攻撃	魔法	基本的に最強ダメージの攻撃を与えるよう自動的に攻撃してくれる
	武器による直接攻撃を行う。基本的な攻撃	魔法を使うキャラだけが使用できるコマンド	**逃げる** 戦闘から逃げるコマンド。逃げられないこともある
	アイテム	まもる	**移動**
	アイテムで攻撃したり、味方の状態を回復する	攻撃はできないが、相手の攻撃を半減できる	キャラの並び替えを行う。1ターン消費してしまう

お金しだいで傭兵を雇うことができる

町の酒場などで、プレイヤーがお金で一定期間雇うことができるのが傭兵だ。基本的には、雇い賃とその戦闘力は、比例していると考えていいだろう。最初のうちはすぐ見つかる場所にいることが多いが、ゲーム後半では、見つけづらい傭兵もいる。お金に余裕があるときは、パーティの総合力を上げる意味でもできる限り雇ったほうがいいだろう。



おもに酒場にいることが多いが、意外な場所で会うことも…？

ピンチのときにはNPCのモンスターを呼ぶ

ライアだけが使うことができる特殊呪文チャームは、戦闘時にある特定のモンスターを仲間にすることができる。また同じく特殊呪文サモンで仲間にしたモンスターを戦闘時召喚し、戦わせることができる。モンスター同士を合体させパワーアップさせることも可能。ただしモンスターは最大8体までしか連れて歩けないので注意。

チャームで仲間に



モンスターのHPを半分以下にして使用する

サモンで召喚する



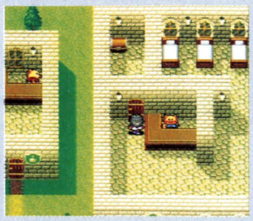
仲間にしたモンスターを戦闘時召喚する

行き詰まっても安心のマスターシステム

マスターシステムとは、いわばプレイヤー監視プログラムのようなものだ。プレイヤーが何らかの事情で行き詰まっているときに働く救済機能なのだ。例えば、周辺のモンスターが強すぎて先に進めずに何度も同じ宿屋に泊まっていたりすると、「お困りのようですね。よろしければこれをどうぞ」などと言って武器やアイテムなどをくれるのだ。とは言っても、楽にゲームが進められるわけではない。あくまで困っているプレイヤーのためのシステムなのだ。



先に進めずに何度も同じ宿屋に泊まってる場合



こんな所に宝箱が。天からの授かりものだ

回数が限られているから合体は慎重にやろう

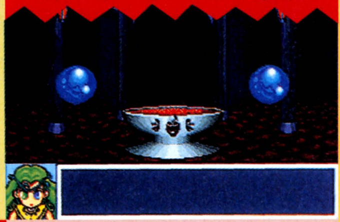
仲間のモンスターを効率よく合体強化するのもゲームを楽に進めるひとつの方法だ。しかし、合体にはアイテムが必要なので合体の回数が限られている。そこで、合体の法則やコツを早く飲み込んで、効率よく強い合体モンスターを作ることがクリアへの近道となる。

キマイラの卵を入手



モンスターの合体は料理に似ている。合体の際まず最初に、キマイラの卵というものが必要となる。この卵はツナギの役割を果たすそうだ。まず、一番最初に手に入るキマイラの卵は、デリウスを倒したときにもらえる。イベントで入手できる代表的な例だ。

モンスターメーカーに依頼



そして、料理人の役割（？）をするモンスターメーカーも当然必要。ツナギのキマイラの卵を渡し、合体させる仲間のモンスターを選んでモンスターメーカーに依頼する。広大な世界に彼らは8人しかいないので、いちいち合体させる際、通わなくてはならないのだ。

合体モンスターが誕生！



そして、ついに合体モンスターが誕生する。しかし、合体させてみるまで、その種類や強さはわからない。出来てしまえば後の祭り状態なのだ。早く合体のコツを身に付けておかないと、1回1回の合体が大きなバクチを打つようなスーパー危険な賭けとなるのだ。

モンスターとモンスターメーカーの属性が重要

合体の法則はモンスターとモンスターメーカーの属性に大きく左右される。基本的に合体は弱くなることはなく、同じ属性同士のモンスターの合体は強くなるようだ。また、モンスターメーカーには得意とする属性がある。それに合わせた合体をさせるよう心掛けよう。

合体例

リンクス



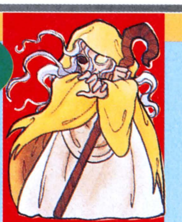
属性は土のみ。通常攻撃の他はかみつき攻撃くらいしかなく、魔法も使えない

ゴブリン



心と土の属性を持つ。通常攻撃以外にぶっ叩く攻撃や防御もでき、少しは使える

ガーラの場合



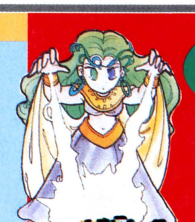
心の属性の合体が得意。1番目のモンスターメーカー



ボーグル

心の属性がうまく働き、次の大陸に生息するモンスターができた！

ゼルダの場合



空気の属性の合体が得意。2番目に出会うことになる



サキュバス

得意とする属性が元のモンスターになかったので並のモンスターに…

▶効率よく強いモンスターを作るには…？◀

効率よく強いモンスターを作りだす方法は2つ。まず、数少ない合体の回数を増やすこと。そして、モンスターの合体に失敗しないことだ。この2つのポイントさえ押させておけばバッチリ強いモンスターを短期間で作れるはずだ。ここではそのテクニックを紹介する。



合体の回数は限られている。1回1回の合体を慎重にやらねば…

キマイラの卵はどこに？

限られた合体の数を増やすためキマイラの卵を1つでも多く手にいれる努力をしよう。卵は宝箱に入っていることもあるのでダンジョンや町の中は隅から隅まで行き、町の人々の話は最後まで聞こう。



モンスターが持っていることも。とにかく一つでも多く手に入れよう

モンスターの属性を見破る

モンスターの属性はゲーム中は表示されない。特別付録の合体チャートとモンスター図鑑を参考にして見た目で見破る術を養おう。





モンスターの属性はゲーム中わからない

合体の神殿を探しだす

8人のモンスターメーカーに早く出会えば同じ組み合わせでも強いモンスターを作れることになる。フィールドは隅々まで歩こう。

モンスターメーカー	属性
ガーラ	心
フィオナ	水
シェフィールド	木
ダヌンチオ	火
ゼルダ	気
グロリア	土
ダルーアン	闇
ボールガード	光

ストーリー攻略

ストーリーの流れをフローチャートとともに解説。ダンジョン攻略時の最低目標レベル「攻略レベル」と、vsボス戦の際召喚すると心強い「攻略おすすめモンスター」を明記したので参考にしてほしい。

テレシア大陸

壮大な冒険のスタート地点となるテレシア大陸。それほど広い大陸ではないのだが、他の大陸にくらべ町や村などが多い。ここではライアは最初のうちチャームの魔法が使えないので、モンスターを仲間にすることはできない。その代わりに、ゲストキャラや傭兵などがライアの心強い味方となってくれる。またマスターシステムのおかげで行き詰まることは少ないが、無茶な戦いは挑まないこと。



⬆大陸の大きさのわりに町が多い

ルート・フローチャート

Ⓐフェルンド
▼
Ⓑモスバドルの森
▼
Ⓒラスカーム
▼
Ⓓヴィシュナスケイプ&ロード
▼
Ⓔレオスリック(町)
▼
Ⓕオーキン
▼
Ⓖデリウス城
▼
Ⓗガーラタワー
▼
Ⓖデリウス城
▼
Ⓘカメルバウム
▼
Ⓔレオスリック(城)
▼
Ⓕオーキン
▼
Ⓙオストリカ
▼
Ⓚエリクセル
▼
Ⓙオストリカ

その他の場所	Ⓛきこりのほこら Ⓜコボルトの廃城

テレシア大陸全景



⬆ライアの育ったフェルンドは、西南の辺境の地。山を越えると帝都がある

フェルンド

ライアが村に帰ると、村は盗賊に襲撃されていた。ライアは盗賊と容姿が似ているという理由で村を追われることに…。村は一度出ると入れなくなるので、出る前に村中の宝箱をチェックするべし。



⬆家族との悲しい別れ。ライアはアンドレシア大陸に渡る決心をする



⬆村の人々がライアを責めるが、ライアは何が起こったか理解できない

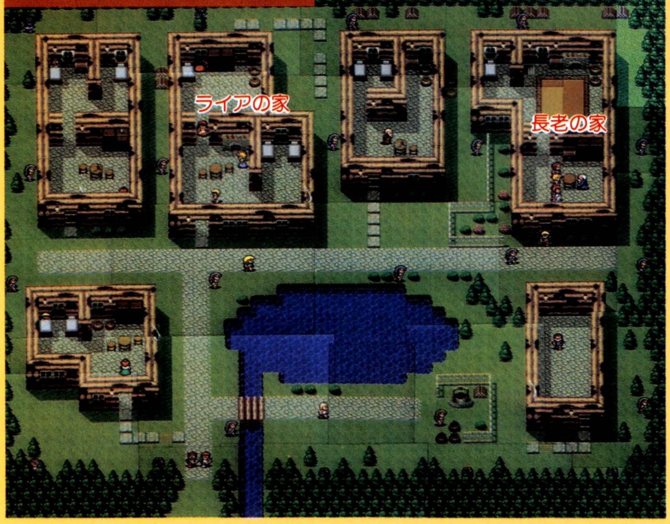
ウルチが仲間に加わる

村を出て友達のレイのいるラスカームへ向かおうとすると、コボルトのウルチがいきなりエンカウントしてくる。ウルチはライアに同情して有無を言わせず仲間になってくれる。まだモンスターを召喚できないライアにとっては、とても貴重な仲間の一人だ。



⬆村を出るとすぐに現れる

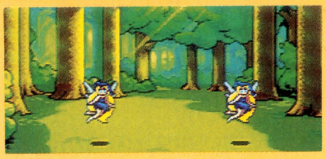
フェルンドの村



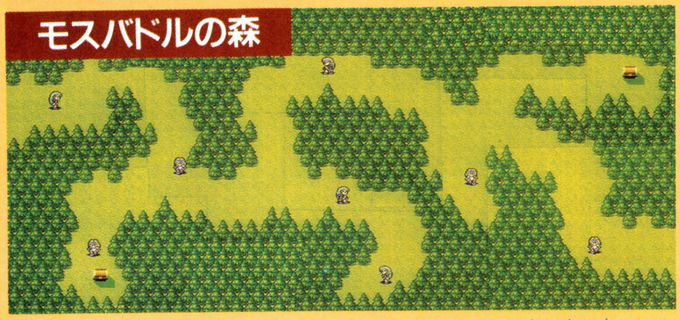
⬆盗賊に襲撃されたため、いたるところに焼け焦げた跡が見える。ライアは村の者からひどい仕打ちを受ける。そして村を出ることに…

モスバドルの森

ウルチとともにラスカームへ向かうライアたちは、モスバドルの森を通り抜けることになる。この森ではエンカウントしてくる精霊がアイテムをくれることがあるので、無益な戦いをしないように。



何もくれないケチな精霊もいる



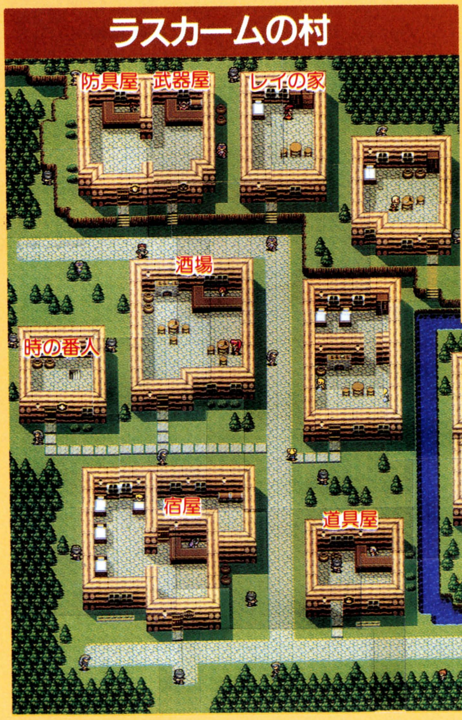
あまり複雑なダンジョンではないし、攻撃してくるモンスターもいない

ラスカーム

ラスカームは、フェルンドより少し大きめの村。レイの家に行くと、レイの父親の形見であるリングがもらえる。このリングは付けている者の魔法防御力を高める効果がある。また村の人の話から、数日前に山道にドラゴンが落ちてきたという情報を得る。

傭兵メアリを雇う

酒場には、赤い髪の女剣士メアリがいる。メアリは500ダルトで10日間雇うことができる傭兵。貴重な仲間なので、ぜひ雇いたい。ダルト不足の人は付近のモンスターを退治してダルトをためよう。



親友のレイに別れのあいさつをするために訪れる。また会えるだろうか



かなりの力持ち。攻撃力が高いぞ

ヴィシュナスケイプ&ロード

ラスカームの北東に位置する洞くつがヴィシュナスケイプだ。ヴィシュナスロードと呼ばれる山道につながっている。この辺りではモンスターと遭遇する確率は比較的低いようだ。途中、商人シャールモントから、ドラゴンを退治したら1000ゴールドくれるという話を聞く。ヴィシュナスロードの頂上には、アースドラゴンがどっしりと待ち構えている。ドラゴンと対峙すると戦闘へと突入する。



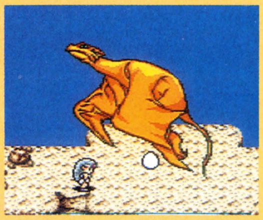
ヴィシュナスケイプは鍾乳洞のようになっている。敵は少ない



ヴィシュナスロードは険しい山道。ここを越えるとレオスリックに出る

ドラゴンから卵を授かる

ドラゴンの攻撃に数ターン耐えると、戦闘は強制的に終了する。そしてドラゴンから1つの卵を授かることになる。



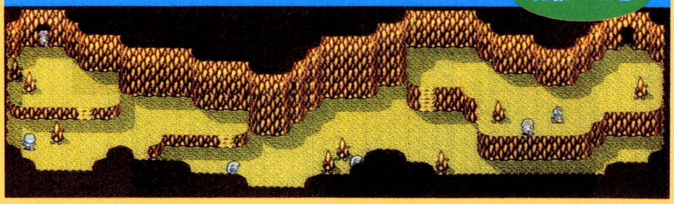
なぜか山頂から動かないアースドラゴン

VSボス アースドラゴン

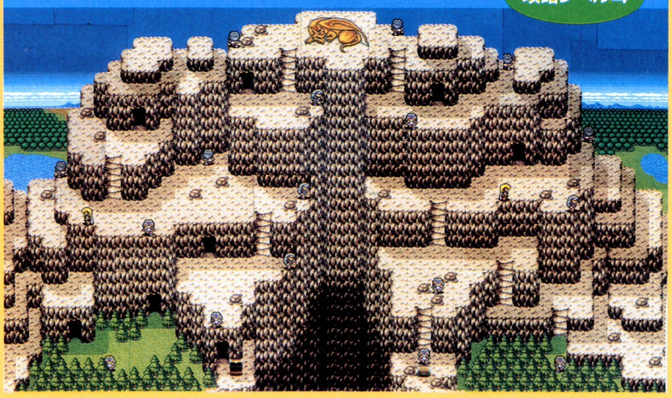


倒すことはできない。攻撃はあきらめて守りに徹したほうがいい

ヴィシュナスケイプ 攻略レベル3

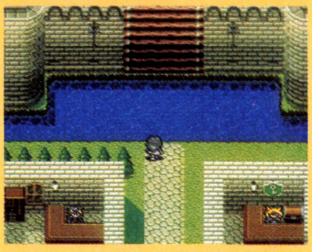


ヴィシュナスロード 攻略レベル4



レオスリックPART1

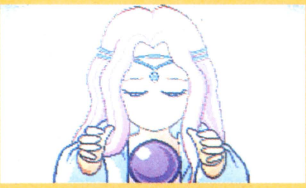
レオスリックはテレシア皇帝マクネイルの城がそびえ立つ城下町。ここには預かり所、魔法屋などのショップが初登場するが、預かり所は最初のうちはあまり利用する機会はないだろう。魔法屋では初歩的な魔法をいくつか売っている。最低でも回復魔法バイタルぐらいは手に入れたい。また、ここには占い師ヴィシュナスがいるぞ。



町の北には大きな城があるが、最初に訪れたときは入れない

ヴィシュナスの予言

ヴィシュナスのいる家の前には、占いの順番を待つ行列ができているのですぐわかるはず。行列に並ぶとヴィシュナスに会うことができる。話しかけると、ライアと出会うことを予感していたという。町を出ようとすると、ヴィシュナスの使いラッフルズがライアたちを呼び戻しにくる。彼についていくと、ヴィシュナスが仲間になってくれるぞ。



「運命の核、漆黒の髪と緑の瞳を持つ娘を導け」との天からの啓示を受けたヴィシュナス



回復魔法が得意なキャラなのだ

ボーグを探し出せ！

この町のどこかに、ボーグというコボルトがいる。彼はゲストキャラとしてライアたちの仲間になってくれる。ウルチとよく似た容姿なのですぐわかる。戦闘力の低いライアたちには心強い味方となってくれることだろう。それほど広くはないので、よく探してみると必ず会えるはずだ。



ボーグは町のはずれで一人さみしくたたずんでるぞ



盲目の占い師ヴィシュナスが登場。北側に大きな皇帝マクネイルの城がある

オーキンPART1

原理学者ンゴールドが統治している、周囲を城壁に囲まれた町。この町の検問を通過しなくては、港町オストリカに向かうことはできない。町の中央にあるのがンゴールドの邸宅だが最初は入れない。ここでは、ンゴールドからある依頼を受けることになる。また、その娘、ユリーシカの恋人が行方不明になっているとの情報が入る。



ンゴールドの愛娘ユリーシカは恋人のマリオンに会いたがっている

ベビードラゴン誕生

オーキンの南にあるオストリカに向かうためには、検問を受けなくてはならない。そのとき突然ヴィシュナスロードでドラゴンからもらった卵がふ化、検問所は大騒ぎになってしまい、ライアたちはンゴールドのもとへ連行される。



ドラゴンはライアによってイリアと名付けられる

ンゴールドの依頼を受ける

ンゴールドと会見したライアたちは、テレシア大陸の北にあるデリウス城の様子が何やらおかしいので、見にいってほしいとの依頼を受ける。それを条件に、検問を通過させてくれるというのだ。ライアたちはなかば強制的にこの依頼を受けることになる。



何か裏がありそうな気配だが…？



外敵の侵入を防ぐための城壁？　異常なほどに警護が厳重なのだ

デリウス城

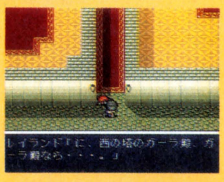
城の中には、ゴブリンがウヨウヨいる。実はこのゴブリンたちはこの城の兵士たちで、倒すと人間の姿に戻っていく。奥へ進んでいくと、中ボス、ゴブリンナイトが待ち受けている。戦闘に勝つと、西の塔のガーラのもとに行けと言われる。これ以上奥には進めなくなるので一度ガーラのもとへ行ってから、また来ることになる。



⬆倒したゴブリンは、次々と人間の姿に戻っていく…



⬅ゴブリンナイトはなかなかの強敵だ



➡ゴブリンナイトの正体はレイランドという名の兵士だった

VSボス デリウス

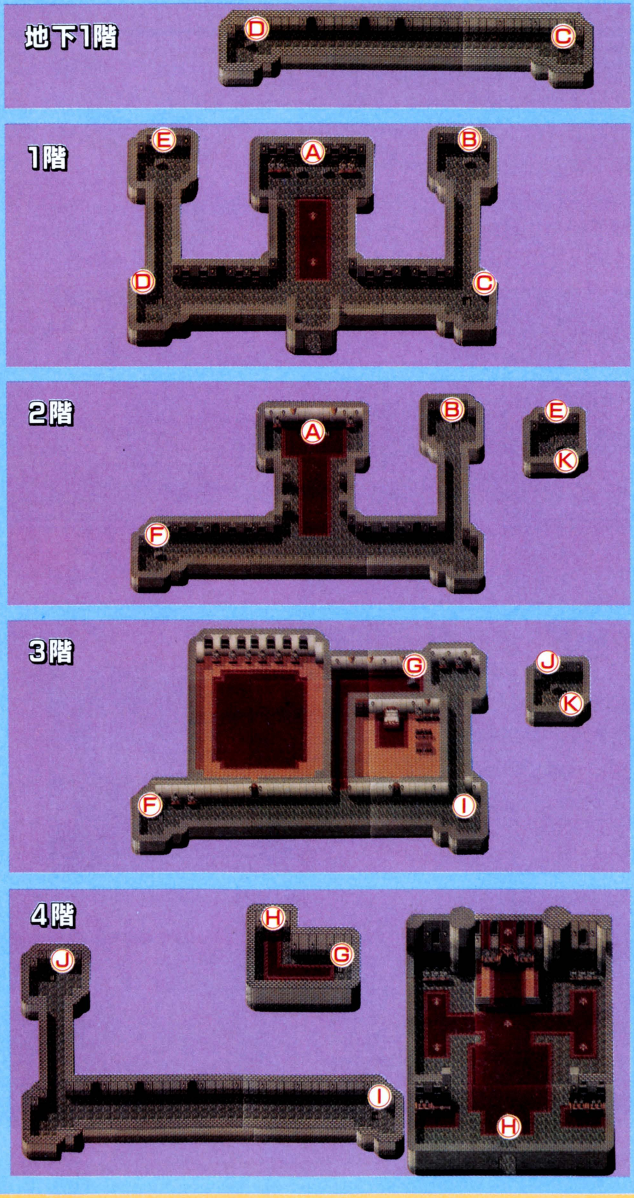


炎系の魔法がコワイ。キマイラの涙で一気に大ダメージを与えよう

デリウス城

攻略レベル7

ここでは要所要所にゴブリンが待ち受けているぞ。



※マップ中の英字はつながりを表します

ガーラタワー

ガーラタワーでは邪神像との戦いでライアの力が試される。勝つと、闇の力を持つモンスターに大打撃を与えられる、キマイラの涙がもらえる。また、チャームとサモンの魔法も使えるようになるぞ。



➡心の属性を持つモンスターメーカーなのだ

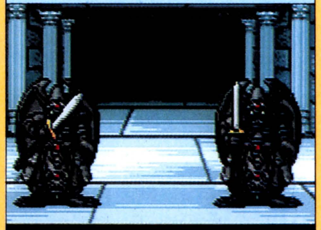


➡ガーラと名乗る魔道師の試練に耐えるのだ



⬆最初はあまりライアたちを信頼していないが、邪神像の試練に耐えるといろいろ世話してくれるように

VSボス 邪神像



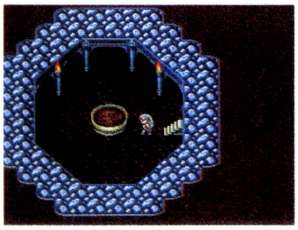
2体いるが1体ずつ集中して攻撃すればそれほど強敵ではないはず。力押しで進めてゆこう

合体ポイント ガーラタワー

テレシア大陸北西部にある。ここにいるモンスターメーカーは、心の属性を持つガーラ。この大陸ではキマイラの卵があまり手に入らないので、来る機会も少ないかもしれない。



⬆ガーラはライアにモンスターを操る魔導書を授けてくれるぞ



⬆キマイラの卵を手に入れたら、ここで合体させてもらう

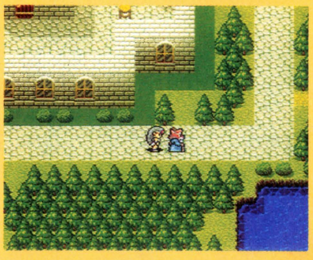
カメルバウム

デリウスを倒したライアたちがオーキンに帰る途中、コボルトの老人に出会う。そして、強制的にコボルトの町カメルバウムに連れていかれる。そこの城で実はウルチが、コボルトの王子であることを教えられる。


⇧コボルトの老人、ウルファルドに連れられてカメルバウムへ…

ウルチがパーティを離脱

ここでウルチとボーグがパーティから離れることになる。その際、ウルチの厚意によって宝物庫にある宝箱からアイテムを手に入れることができる。宝箱のアイテムを取り忘れることのないように、城の中をくまなく探そう。


⇧コボルトの町で見たものは…？



⇧なんとウルチは王子だったのか

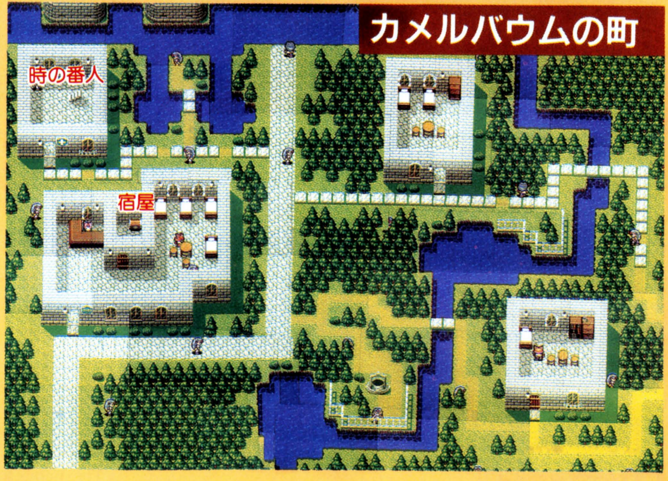
マクネイルとの一騎討ち

城を出たとたん、レオスリックの軍隊に遭遇する。ライアは皇帝マクネイルから、1対1の戦いを要求される。


⇧軍隊に取り囲まれて一触即発の状態に…

VSボス マクネイル

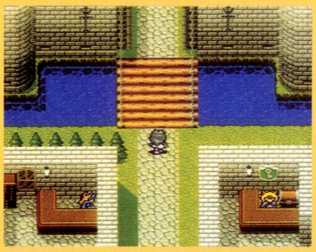

必殺技カイザースマッシュに耐えられるようにHPに気を配れ

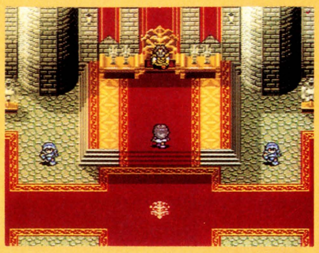


⇧最初は城に連れていかれる。コボルトの町だが、通常どおり買い物できるし、宿屋もある。マクネイルとの対決に備え町を出る前に必ずセーブすること！

レオスリックPART2

オーキンに帰る途中、レオスリックに寄ると、町の人々の話の内容が変わっている。ここで新しい情報をしっかり確認しよう。また、城の跳ね橋が下りて、城の中を行き来できるようになっている。中に入ると、皇帝マクネイルに会見することができる。


⇧最初来たときにはなかった跳ね橋が下りて中に入れるように


⇧城の奥に進むと、皇帝マクネイルと直接話をするチャンスもある

マクネイルとの会見

マクネイルの話を聞くと、彼の片腕であったウォーケンが行方不明になっているという。何か裏がありそうだ。また、ライアの身に付けていたサークレットの秘密を何か知っているようだ。


⇧マクネイルはドラゴンナイツの一人だった



⇧ライアのサークレットの意味を何か知っているのだろうか…？



⇧ライアたちが去ったあと、ポツリとつぶやく。エルサハラとは…？

オーキンPART2

デリウスを退治したことを報告するために、ンゴールドの邸宅におもむく。ンゴールドは、すでにデリウス城での出来事を聞いていたようだ。そして快く南の門を通してくれる。パーティは一路港町オストリカへと向かう。



⇧そろそろ強力な魔法がほしいところだ



⇧ンゴールドの、娘ユリーシカを思う親心を聞かされる



⇧南の門を自由に行き来できるようになったぞ。ラッキー

オストリカ

町に到着したライアたちは、船が見当たらないことに気づく。どうやらこの町に巨大ネズミのガーが棲みついたため、船が恐れて近づかなくなってしまったらしい。町ではガーに対抗して猫使いのシャットを雇ったのだが、宿屋に閉じこもったまま出てこないという。ライアたちが様子を見にいくとシャットが泣いてすがってきた。どうやら、シャットの相棒の猫が何者かに連れ去られたとのこと。猫使いは猫がいなければ、ネズミを退治することができないのだ。



ここオストリカではけっこう強力な防具を売っている。もちろん値も張るけどね。余裕があればぜひ…



港町にもかかわらず、船が１隻もない。これでは大陸に渡れない

猫使いシャットを仲間に

シャットの話では、彼の愛猫アッサムが、凶暴なドピンクエルフのロリエーンにさらわれてしまったという。そしてライアたちに、アッサムを取り戻す手助けをしてほしいと言ってくる。ライアたちもガーを退治してもらわなくては困るので、一緒にロリエーンを探しにエリクセルに向かう。



シャットの話からすると、ロリエーンって一体…？



シャットはシャーズ族なので、素早い動きをいかした攻撃が得意

オストリカの町

最初に訪れたとき船はこの町にはない。巨大ネズミ、ガーを追い出すことが必要



エリクセル

エリクセルの町の人々は、なぜか態度がでかく高飛車にものを言ってくる。町を歩いていると、船着場でロリエーンとアッサムを発見する。どうやらロリエーンはハイマタタビでアッサムを手なずけたようだ。ここで、強制的にロリエーン＆アッサムとの戦闘に入る。ロリエーンのこそくな戦い方にイライラするかもしれないが、戦闘に勝利すると2人が仲間に入ってくれる。ロリエーンは弓が使えるので後衛に、アッサムはHPが高いので前衛に配置しよう。

VSボス ロリエーン＆アッサム



攻略おすすめモンスター



ロリエーンがアッサムの陰から出たら、すかさず集中攻撃をかけるのだ

エリクセルの町



東の港町エストリカとは対照的に、活気にあふれている町。ロリエーンからアッサムを取り返すために来る。それ以外はあまり用事のないところだ

オストリカPART2

アッサムを引き連れてオストリカに戻ると、ネズミ退治を予知したガーたちが一斉に逃げていく光景が見られる。あのガーたちがいなくなったので町の人々から感謝される。船も港に停泊しており、アンドレシア大陸への船出の準備は整っている。あとは乗船するだけだ。ちなみに、いったん町に入ると出られなくなってしまう。



町に戻ると、ガーの群れがすごすごと逃げ去っていく



オストリカからの航路は２種類。どっちを選ぼうかな？

アンドレシア大陸へのルートは2種類

アンドレシア大陸に行くルートは2種類。孤島サブナックを経由するルートと、怪物が出ると言われているラミューズ海を横切るルートだ。プレイヤーがどちらかを選択できる。どちらにしてもボス級のモンスターと戦うことになるが、おいしいアイテムを手に入れることもできるぞ。

ルート・フローチャート

オストリカ(テレシア大陸)
→ Ⓐサブナック / Ⓑラミューズ海
→ Ⓒバイハイ

※オストリカから分岐するため、両方に行くことはできない

アンドレシア大陸への航路



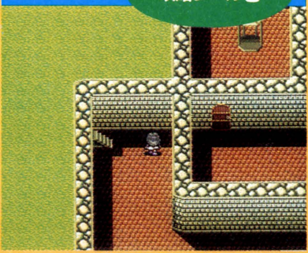
◆どちらのルートを通る場合もバイハイに立ち寄ることは変わらない

サブナック

村長の息子がグールナイトとなって倉庫に立てこもるという事件が起きている。村長から、息子を助けてほしいとの依頼を受ける。

倉庫

攻略レベル9



◆グールナイトとなった息子が6階建ての倉庫の最上階に立てこもっている。ダンジョンの規模は小さい

サブナックの町

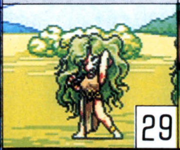


◆バイハイへの航路の足休めといった感じの町。ショップも最低限のものしかない

VSボス グールナイト



攻略おすすめモンスター

サキュバス	コボルトガード
 29	 34

HPが高くタフ。コツコツ削っていこう。キマイラの涙なら大ダメージ

ラミューズ海

おだやかな船旅を満喫したいところだが、ゆっくりしてはいられない。ある程度進むと、ボスモンスター、コーラルワームが3体出現、強制的に戦闘に突入する。コイツを倒せば、モンスターを合体させるアイテム、キマイラの卵が一挙に3つ手に入る。モンスターを強化したい人はこちらのルートを選ぶといいだろう。

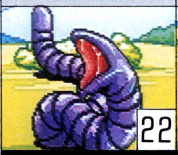
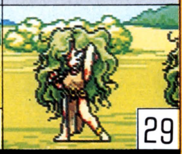


◆モンスターでパーティを強化したい人はこちらのルートを選ぼう

VSボス コーラルワーム



攻略おすすめモンスター

ワーム	サキュバス
 22	 29

水棲モンスターなので火に弱い。炎の魔法を効果的につかっていこう

バイハイ

商業が盛んなシャーズの町バイハイ。サブナック、ラミューズ海どちらのルートを通っても、ここにたどりつくようになっている。ここでシャット&アッサムがパーティから離れる。また、赤毛の剣士タムローンがライアたちをナンパしてくるぞ。



◆とりあえずの顔見せ。タムローンが仲間になってくれるのは後半になってから

バイハイの町



◆シャーズ族の中心都市。シャットとアッサムとはここで別れることになる

アンドレシア大陸

ライアたちは大陸の最東端、ハムテンの港に到着する。皇帝バルバランが統治するアンドレシア帝国は、領地争いの内紛が激しく戦火が絶えない。バルバラン皇帝の側近である原理学者モンドールと機動器学者モンタズナが、次期皇帝の座を狙い暗躍しているのだ。この地に足を踏み入れたとたんヴィシュナスが強大な憎悪を感じ取る。しかしそれと同時に、勇気ある仲間との出会いを予言する。

ルート・フローチャート

Ⓐハムテン
▼
Ⓑアスターン
▼
Ⓒファーン
▼
Ⓓザムザン

その他の場所
- Ⓔハムテン灯台
- Ⓕオークの廃城＆町
- Ⓖドワーフの村
- Ⓗ空の神殿

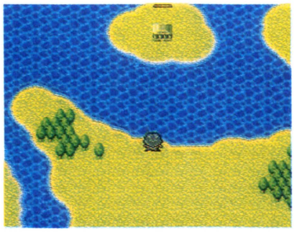
アンドレシア大陸全景



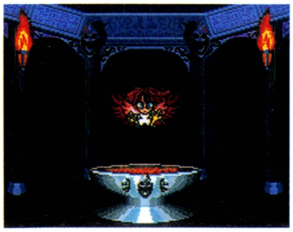
ライアとよく似た種族が住むという大陸。出生のカギがつかめるか？

合体ポイント 空の神殿

風の属性を持つ、モンスターの合体を得意とするモンスターメーカー、ゼルダのいる神殿。気の属性を持ったモンスター同士なら、高いランクのモンスターを作りだすことができる。ちなみにゼルダは左右の瞳の色が違う神秘的な女性キャラだぞ。



ファーンの町に行く途中にチラリと見えるココが空の神殿だ



このあたりから頻繁に登場する、飛ぶモンスターの合体が得意

ハムテン

町に到着するとバーサーカーたちにからまれるが、ラクーナが助けてくれる。また、ここの酒場には剣士アルシャルクがいる。雇うとダークエルフキングを倒すまで仲間になってくれるぞ。ここでこの2人の傭兵を雇っておけば、今後の戦闘はいままでよりだいぶラクになるはずだ。



ヴィシュナスに悪い予感が…

ラクーナを仲間にするには

ラクーナを仲間にする方法は2通りある。ひとつは、ラクーナの言い値で傭兵として雇う方法。お金に余裕がある場合はこの方法でもいいだろう。もう一つは、バーサーカーたちに襲われたラクーナを助ける方法。しかしバーサーカーたちはかなりの強敵だぞ。

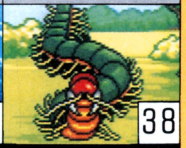


お金がかからないほうがいいけど

VSボス バーサーカーズ

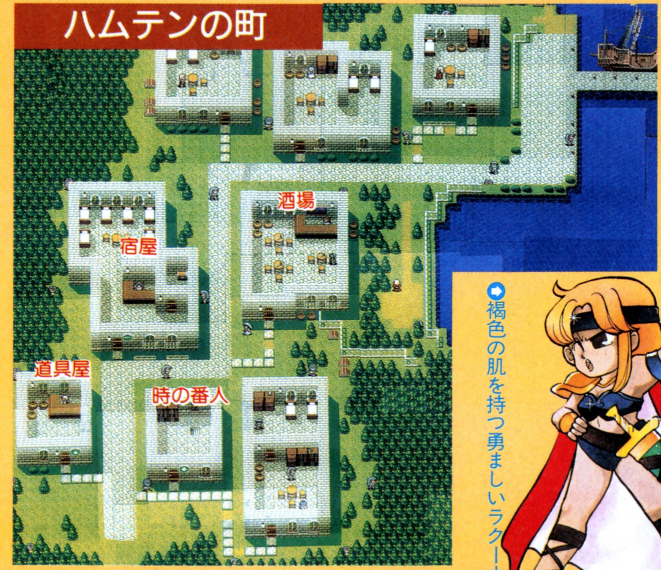


攻略おすすめモンスター

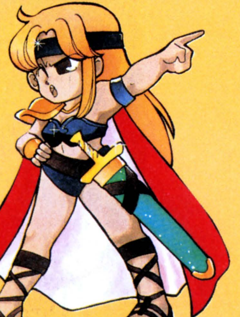
キングキャンサー	メガロピード
 37	 38

通常の直接攻撃しかしかけてこない。補助系魔法で動きを封じよう

ハムテンの町



アンドレシア大陸の玄関ともいえる存在だ



褐色の肌を持つ勇ましいラクーナ

アスターン

この森ではダークエルフたちが結界を張り、人々の通過を妨害しているという。この森はちょっとした迷路のように入り組んでおりモンスターも出現する。また、ある所にはエルサイスの弓が落ちている。どうやらエルサイスの失踪は、ダークエルフと関係があることがわかる。パーティの次なる目的は、エルサイスの捜索となる。

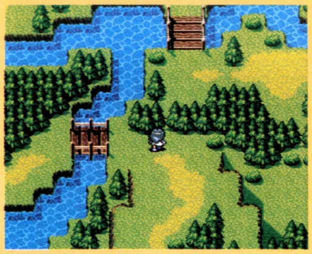


⬆こんなところにエルサイスの弓が…？　エルサイスに何かあったのか

森の結界から抜け出す

この森は、一見するとどこを通っても行き止まりのように見える。しかしそれは、ダークエルフが張りめぐらした結界による幻覚にすぎない。実は1ヵ所だけ通り抜けられるルートがある。注意深く森を探索し、抜け道を探すのだ。森を抜けると眼前にはダークエルフの王、ゼールスの居城がそびえている。2人の門番を倒して、城の内部へと進んでいこう。

ちなみに城の内部に入るとセーブできる箇所があるので安心だ。



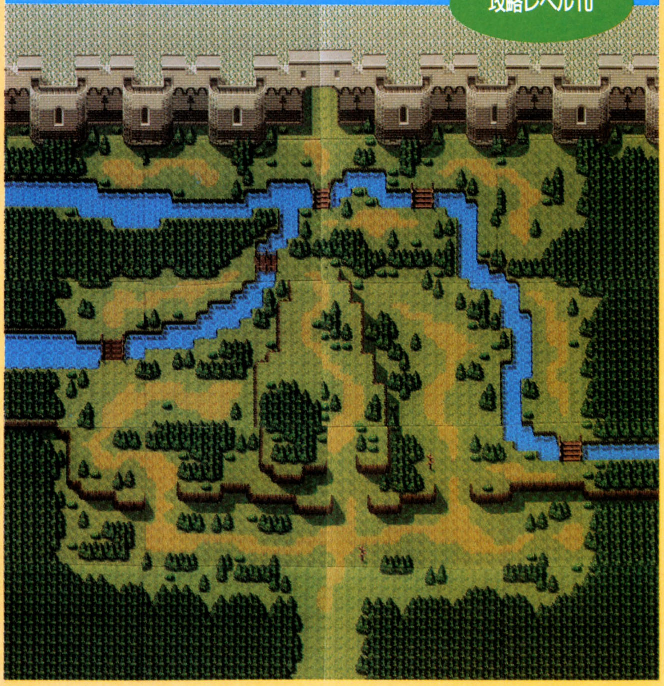
⬆それほど複雑なダンジョンではないが、抜け道が見つからないと…



⬆城の入口にはダークエルフの門番が待ち構えているぞ

アスターンの森

攻略レベル10



アスターン城を探索

城の内部ではダークエルフたちが平穏な生活を営んでいる。この中ではモンスターも出現しないので、自由に歩き回ることができる。ダークエルフたちの話を聞いてみると、ゼールス王の様子が最近変わったという。城の地下深くにはゼールスが潜んでいる。ゼールスは闇に魂をささげ、モンスターと化してしまったのだった。



⬆ゼールスは以前は悪いヤツではなかったようなのだが…



⬆城の奥深くには、旅商人のシャールモントも捕らわれていた

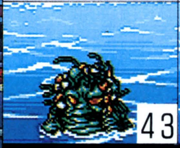


⬆ゼールスがモンスター化する

VSボス　ダークエルフキング



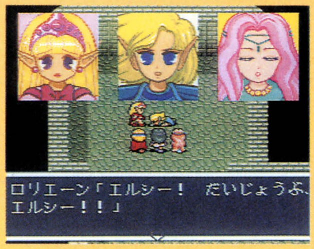
攻略おすすめモンスター

シェリーコート	マーメイド
	

HPが高いので持久戦になるかも。サンダーボルト、アースクェイクに注意

エルサイスの願いを聞く

ダークエルフキングを倒し、さらに地下に進むと、傷ついたエルサイスを発見。エルサイスの話では、闇の力が世界を覆いはじめているという。原因究明には北のエルドラードに住むオールドエルフに会いに行く必要がある。ライアたちは、重傷のエルサイスに代わってエルドラードへと向かう。



⬆重傷を負って動けなくなっていたエルサイスを救出



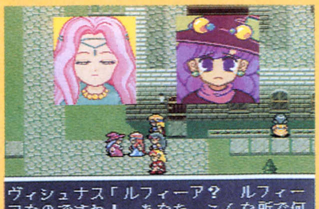
⬆オールドエルフはライアと良く似た容姿のエルフらしい



⬆ライアの出生の秘密を探る旅にヴィシュナスも同行を申し出る

ファーン

炎の魔術師ルフィーアが仲間になる。ルフィーアの世話をしてくれたペルタニウス将軍にお礼を言うため城へ出向く。するとペルタニウスから、ライアのサークレットにまつわる伝説が聞ける。



↑ドジでノロマなルフィーア参上



↑ペルタニウスの話を聞こう

→宿屋でバイト中のルフィーアと出会う。また城にいるペルタニウスの話はストーリー上重要なので聞き逃さないようにね



オークの大群が襲来！

北のエルドラードへ向かおうと先を急いでいると、突然オークの大軍と遭遇する。ペルタニウスに報告しようとファーンへと戻るが、オークたちはあっという間にファーンまで攻め込んできてしまった。ライアたちは応戦するものの、次から次へと現れるオークの前に、後退を余儀なくされてしまう。



↑川を越え森に入ると突然オークの大群が現れるのでビックリ

VSボス　オーク軍団



攻略おすすめモンスター

ウルフ	マーメイド
 51	 55

↑オークナイト、オークコマンド、オークガードなどで構成。数で攻めてくる

意外な援軍が到着

戦いは長引き、城が攻め落とされるのも時間の問題かと思われた。しかし数千のランドラゴンを率いたウォーケンが、オーク軍を背後から奇襲攻撃で撃退した。ライアたちはあやうくピンチを救われる。



↑町の中にまで攻め込んできたオーク軍団だがウォーケンの奇襲にあう



↑ランドラゴンが吐くドラゴンブレスにかかれば、オークたちはひとたまりもない。見る間に退散していく



←負傷したペルタニウスのもとに現れたウォーケン。ライアたちをむりやりザムザンへと連れていく

ザムザン

ライアたちは、ウォーケンに強制的にアンドレシア帝国の帝都ザムザンへと連れてこられた。その城で、アンドレシア皇帝バルバラン、原理学者モンドール、機動器学者モンタズナの3人に謁見する。どうやら彼らは、ダークエルフキングをも倒したライアたちの力を利用して、何か良からぬことを企んでいるらしい。



↑左からモンドール、バルバラン、モンタズナ。何かイヤな雰囲気



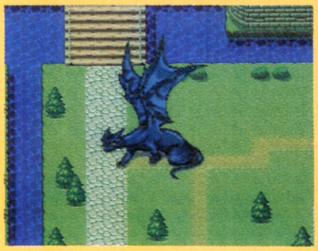
↑ライアたちの力に目をつけ、オーク王討伐を依頼するウォーケン

オークゲラン討伐に出発

ウォーケンから、オーキンで生まれたドラゴンのイリアを人質に、オーク王の首を取ってくるように命令される。ライアたちはやむなくその命令に従うことになる。オークの本拠地があるウルフレンド大陸へは、青いドラゴン、ヴェスバニアに乗っていく。旅立ちの際、ドラゴンの世話人ハーンとチチーナが、ドラゴンナイツの伝説を話してくれる。それによると、このサークレットを持つ者は世界を救う勇者になるというのだが…。



↑ドラゴンナイツについて多くの知識を持っているハーンが見たのは…



↑ヴェスバニアがライアたちをウルフレンド大陸へ連れていく

ウルフレンド大陸

広大な面積を持ち、オークが栄える大陸。ヴェスバニアによってこの地に降り立つ。最初の目的はオーク王、ゲランの首をとること。その後もオークの町ガルゴを中心に物語が展開していく。



出発はヴェスバニアが見送ってくれるぞ

ルート・フローチャート

Ⓐガルゴへのトンネル
▼
Ⓑガルゴ(町&城)
▼
Ⓒカラクリの塔
▼
Ⓑガルゴ(町&城)
▼
Ⓓオークの鼻(プリティロリーの塔)
▼
Ⓑガルゴ(町)

その他の場所
- Ⓔウルフレンド廃村
- Ⓕガルゴ灯台
- ●トロールの洞くつ
- ●森の神殿

ウルフレンド大陸全景



ガルゴの町を拠点にいくつかの場所を行ったり来たりするだろう

合体ポイント 森の神殿

緑をつかさどるモンスターメーカー、シェフィールドの神殿だ。木の属性を持つモンスターの合体を得意とする。この神殿はちょっと見つけにくいところにあるので注意。



山奥にひっそりとたたずんでいる。場所は自分で見つけてほしい



シェフィールド

木の属性を持つモンスターの合体はシェフィールドに

ガルゴへのトンネル

ガルゴの町に侵入するために通る。途中、巨大アリの群れに何度か出遭うことになる。ボスとしてアントクイーンもいる。最も奥にたどりついても、トンネルが未完成なため行き止まりになっている。

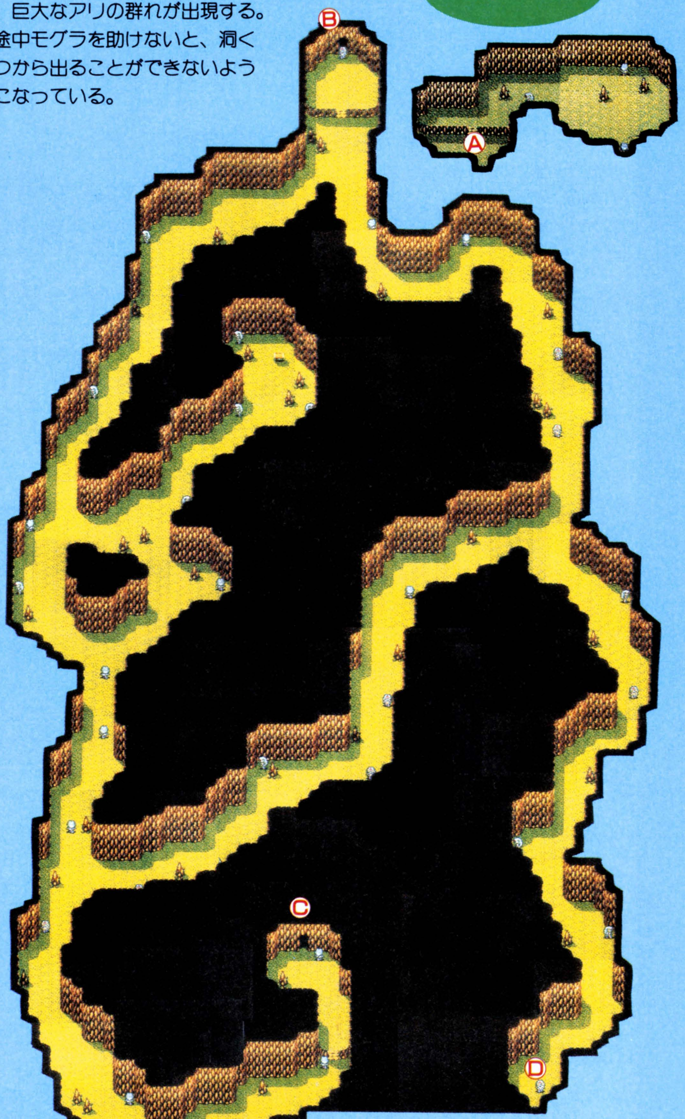


このトンネルを作っていた人々は、このアリたちに食われてしまったのだ

ガルゴへのトンネル

攻略レベル12

巨大なアリの群れが出現する。途中モグラを助けないと、洞くつから出ることができないようになっている。

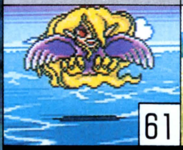
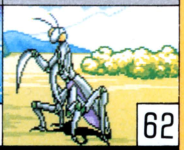


※マップ中の英字はつながりを表します

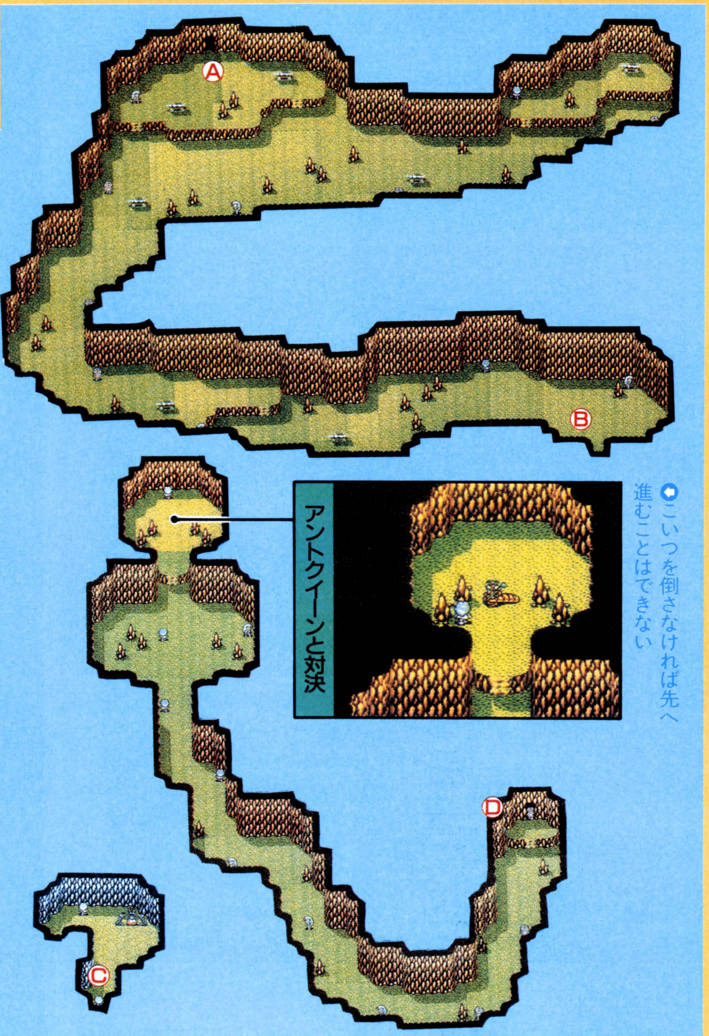
VSボス アントクイーン



攻略おすすめモンスター

セイレーン	Gマンティス
 61	 62

大きなキバが武器。弱点は特にないので、コツコツＨＰを削れ

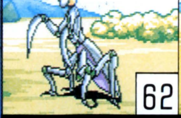


●こいつを倒さなければ先へ進むことはできない

VSボス オークゲラン



攻略おすすめモンスター

Gマンティス	レッドキャップ
 62	 64

オークの中では最強の強さ。攻撃力がかなり高いので注意

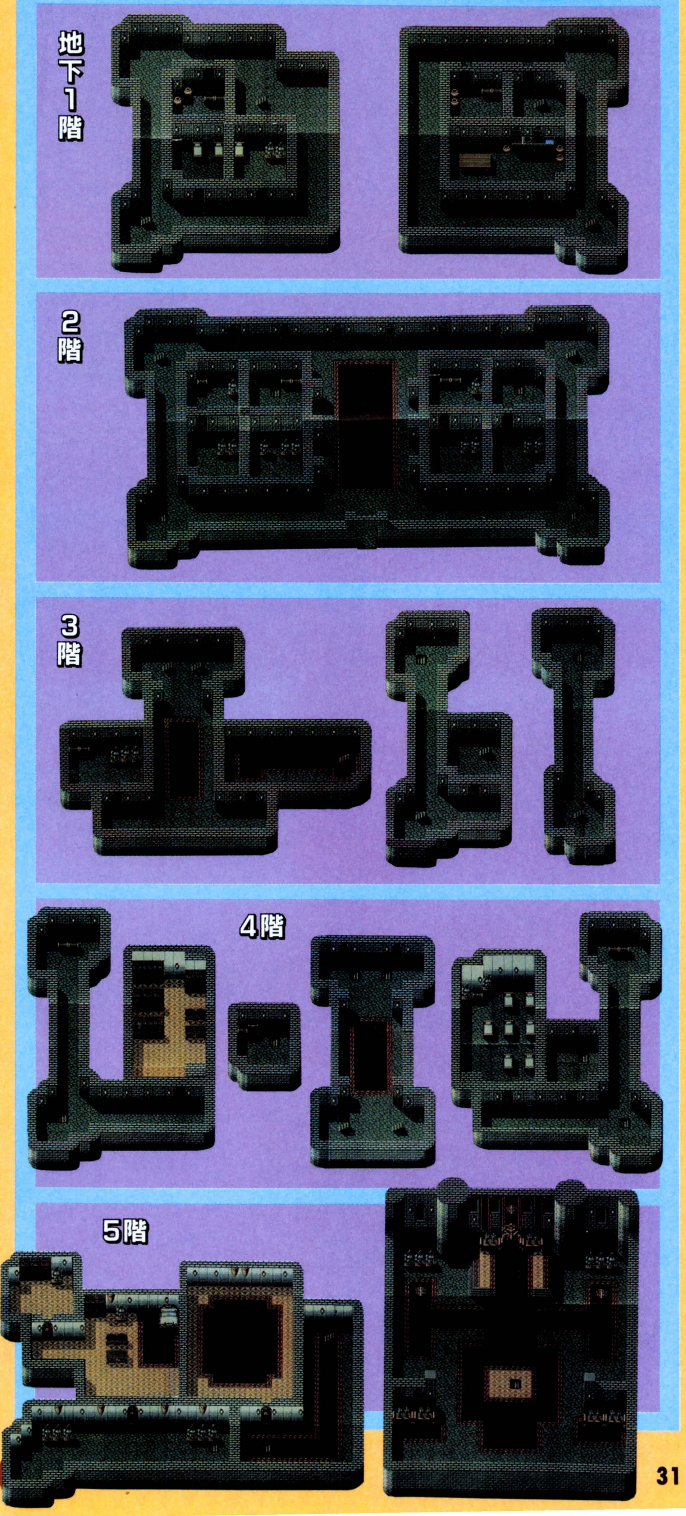
ガルゴ PART1

町へ到着した際、ルフィーアが使った魔法で町は火事になり大騒ぎ。その混乱に乗じて城の中に侵入していく。しかし城の奥のゲランの部屋に行くには、途中何人ものオークを倒さなくてはならない。

ガルゴ城

攻略レベル12

ここからは自分でルートを探してくれ。

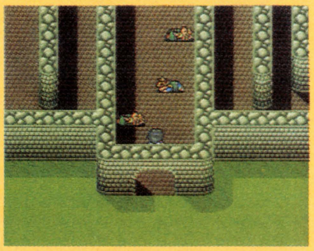


カラクリの塔

ライアたちはゲランを倒したあと、ヴェスバニアの助けでガルゴ城から脱出することができた。しかしヴェスバニアは救出の際重傷を負い、まもなく息をひきとってしまう。ライアたちはヴェスバニアの最期の願い、「オーク王子の救出」のため、カラクリの塔へ向かう。その名の通りさまざまなトラップが仕掛けられている塔だ。



⇧ヴェスバニアの意志をくみカラクリの塔へオーク王子を救出に向かう



⇧塔の中には王子を救出しようとしたオークの死体がころがっている

ガルゴ PART 2

2人の王子を連れてガルゴへ戻ったライアたちは、オークたちの誤解を解く。そしてアンドレシア大陸へ帰るには、南に連なるソルレンド大陸を経由するしかないと聞く。2つの大陸をつなぐ死の砂漠を越える方法を探るため、冒険者ゲーリングの知恵を借りる。



⇧死の砂漠を徒歩で渡ることは不可能。どんな手段を使えばいいのか…。実はひとつだけ方法があるんだ

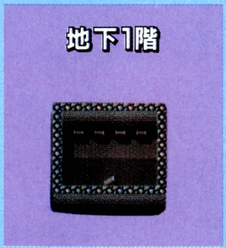


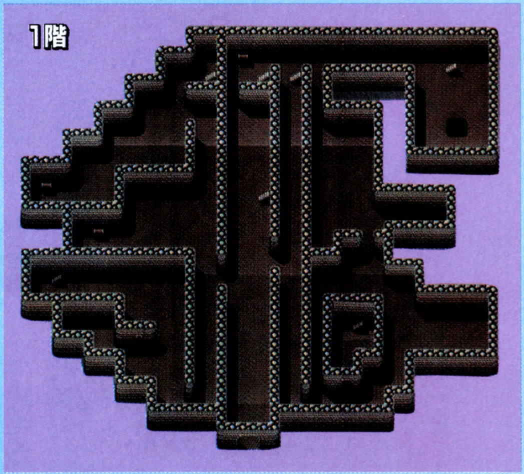
⇧ゲーリングは、最初はあまり協力的な態度ではないようだ。過去に何かあったようだ

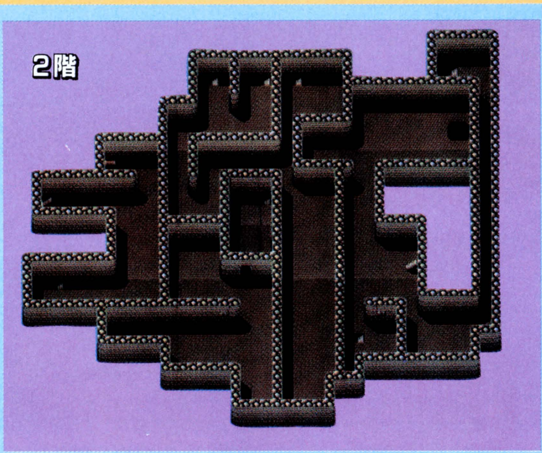
カラクリの塔

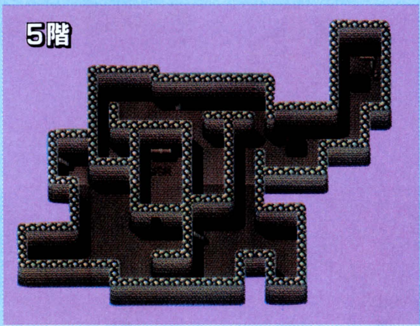
攻略レベル15

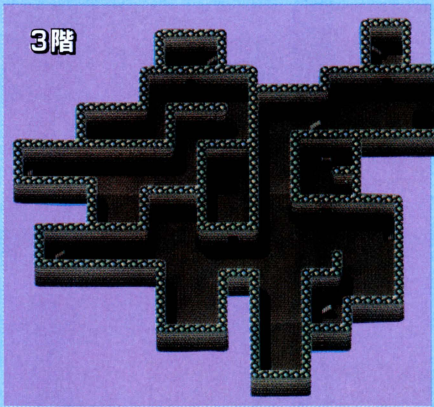
最上階にオークの王子が捕らえられているが、各階にトラップが仕掛けられており、簡単にたどりつくことはできない。マップをよく見てルートを研究してほしい。ここでは機械的なモンスターが登場。ボスはいない。

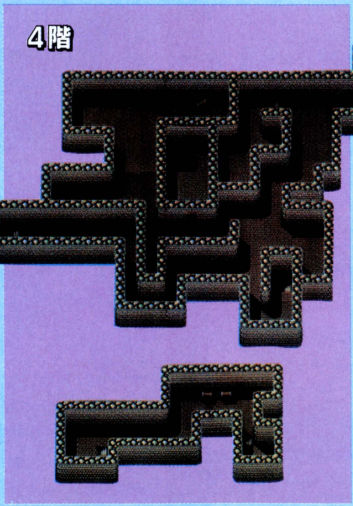


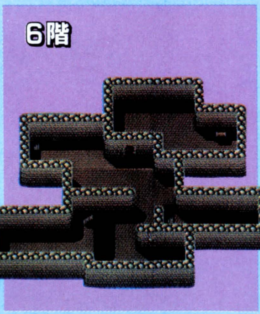


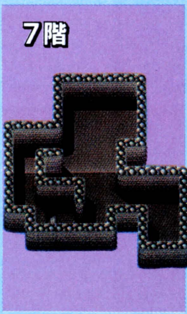






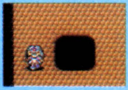






⇨落とし穴や動く壁などのトラップがある。慎重に





オークの鼻（プリティロリーの塔）

ゲーリングは、オークの鼻と呼ばれる塔の最上階にある水晶球を取ってきたら、協力してもいいという。そこでライアたちは塔へと向かう。そこにはゴーレムたちが何かを守るかのように配備されている。そして奥へ進むと不思議なカプセルが…？



ロリちゃんが勝手に塔の名前を変えてしまう。ヘンな名前…



オークの鼻へは、ゲーリングが用意した気球で進入する

ガルゴPART 3

水晶球を持って帰ると、ゲーリングはこころよく迎えてくれる。そして、秘密の地下室へと案内してくれる。なんとそこには、何頭もの氷漬けのランドラゴンが眠っていた。そして、ライアたちが持ち帰ってきた水晶球が、このランドラゴンを思いのままに乗りこなせるようになるカギだったのだ。ライアたちはこのランドラゴンに乗って死の砂漠を越え、ソルレンド大陸へと渡ることになる。



ちょっと機嫌が良さそうだ



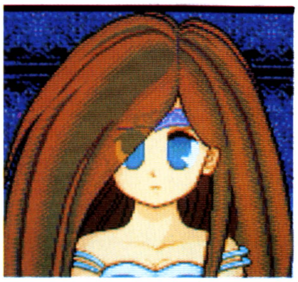
地下室には、巨大なランドラゴンの氷漬けがたくさん！



ランドラゴンにまたがるライアの雄姿

次なる大陸　ソルレンドで待つものは…!?

ここまでで、ゲームの約⅔の内容にあたる。そして次なる冒険の舞台は、暗黒大陸と呼ばれるソルレンド大陸。ここではやっと人気キャラ、ディアーネに出会うことができる。本当の冒険はここから始まると言っても過言ではないぞ。

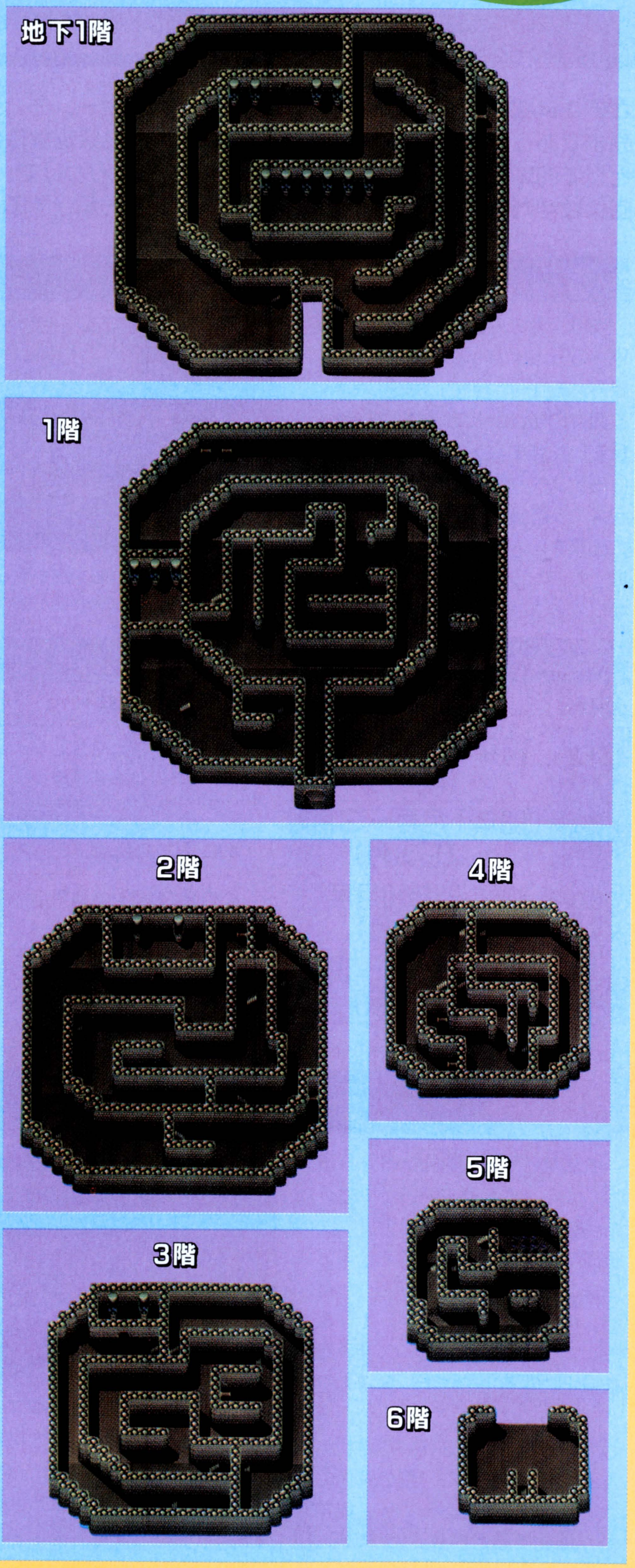


ディアーネはオノの名手。最後のメインキャラとして、申し分ない働きをしてくれるはずだ

オークの鼻（プリティロリーの塔）

攻略レベル17

いろんなゴーレムが登場。ボスはいない。



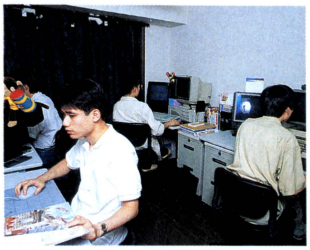
モンスターメーカー完成直前情報

残り1%の開発状況のすべて

さまざまな紆余曲折があった『モンスターメーカー』も、発売まであと1ヵ月を切った。だがしかし！ 開発状況は依然として99%のまま。残り1%の内容は…？ というわけで、今回は数字だけではわからない最新の開発状況をお届けする。

1%に秘められた開発へのこだわり

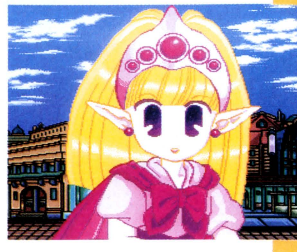
残り1%の内訳は、シナリオの組み込みとデバッグ。シナリオの組み込みとは、すでに完成している個々のイベントを、つなぎ合わせていく作業。デバッグは、おもにモンスターの出現場所や細部パラメータの調整。どちらもRPGの出来を左右する重要な要素だけに、たった1%といってもおろそかにできないのだ。



⇧開発室では3月30日発売を死守するため昼夜を問わない作業が続いた

アフレコもギリギリまで録り直し

なんと開発状況が99%になってからも、再度アフレコが行われている。再アフレコの理由は、シナリオ修正による録り直し。しかし多忙な豪華声優陣のスケジュール調整が難しく、延び延びになっていた。これほど長期間にわたってアフレコを行うのはめずらしい。



⇧ロリちゃんのカワイイ声は、かないみかさんが担当

続編部分も一部収録

さらに驚くべきことに、先月号で第1報をお伝えしたウワサの続編のアフレコが、すでに行われているのだ！ それもなんと『～闇の竜騎士』の再アフレコと同時に行われているという。続編は夏の発売を目指しているとのことだったので、確かにもうアフレコが行われても不思議ではない。気になる声優のキャスティングは、どうなっているのだろうか？

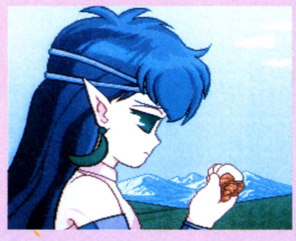
90%からの長い道のりをひもとく

開発状況	掲載月号	内容
90%	'92年9月号～12月号（4ヵ月）	タイトル発表からちょうど1年で90%の大台に乗る
95%	'93年1月号～9月号（9ヵ月）	クオリティアップ敢行。実質的には作り直しに近い
98%	'93年10月号（1ヵ月）	この号ではゲームの開発秘話が明らかになった…
99%	'93年11月号～現在（6ヵ月）	ほぼ完成したが、微調整に手間取ってしまった

今度こそ本当に発売されるぞ

数回の発売延期があったこのゲームだが、どうやら今度こそ本当に発売される見込みだ。この記事の作成段階では完成まで見届けることはできなかったが、本が出るころにはきっと完成しているはず。

タイトル発表から2年半以上もの間、前人気で上位に食い込んできた怪物ソフト。その出来をキミ自身の目で確かめてほしい。



⇧ライアだってお金をためてゲームの発売を待っているのだ

続報 『モンスターメーカー』シリーズ化詳報！

気になる続編の追加情報をお届けしよう。先月号で明らかになった情報を整理すると、「シナリオは長編の一部として完成済」「システムは自由度を高める」「夏発売が目標」の3点。このうち「シナリオ～」については、シリーズは3部作以上になるとのこと。最初の2作に関してはライアが主人公。そして3作目以降は前作に登場するあるキャラを中心に、別の時代の代の『モンスターメーカー』の物語が展開するという。「システム～」はフリーイベントを効果的に導入することで、プレイヤーの自由度を高めるというものだ。「夏発売～」に関しては新情報はない。



⇧シリーズで壮大な物語が展開する

メディアはどうなる？

プロデューサー多部田俊雄氏の話では、第2作はスーパーCD-ROM²専用に決定しているようだ。ただし3作目から先は、ノーコメント。本誌の推測ではあるが、開発に要する期間や発売時期を考えた場合、PCエンジンの次世代機FX（仮称）に対応する可能性も十分にあるのでは…？ 本誌ではこれからもこの続編の情報を追跡していくぞ。



⇧ライアが主人公の続編に早くも期待が高まる

読者の読者による読者のための大放言パラダイス！

READER'S LAND



明かりをつけましょ、ぼんぼりに～♪　3月は桃の節句、ひな祭り。そして、本誌は一斉リニューアル（1月号のリニューアルは一体…⁉）。PCエンジン専門誌が減ったようだけど、ココはず～っと健在だから（リーダーズランドもネ）ご安心を♡　これからもよろしくネ♡（まどか）

Free. Talk

憎めないメーカー⁉

僕はNECアベニューが大好きだ。数あるメーカーで、NECアベニューほどユーザーをガッカリさせるメーカーってないと思う。まるでF1で、毎年ワールドチャンピオン候補と言われながら期待はずれで終わるゲルハルト・ベルガーのような存在に思える（僕は大ファン）。大キライなユーザーもいるだろうが、どうしても憎めないユーザーもいるんじゃない？　『ダライアス』を家庭用機種に移植した功績は忘れてはならないし、「低価格CD-ROMシリーズ」も期待大。X68Kの『ビデオゲーム・アンソロジー』みたいに昔の名作を移植して、低価格で売ってくれたらもっとうれしいなあ。そうすれば『ワードナの森』も復活できるかもしれないし（笑）。とにかく応援するぞ、NECアベニュー〃　（熊本県／がんばれBERGER〃クン）

F1を知ってる人には、とてもわかりすい表現（笑）。『ドラゴンナイトII』移植も功績のひとつよね。「『ワードナの森』は、別名『帰らずの森』と言う」とは某編集部員。今月も出廷してるし、追い打ちかけちゃダメだって（笑）。

あえて旧式

私の持っているPCエンジンは、いちばん旧式の白いタイプ。CD-ROM²も同じく、もっとも旧式のものを使用しています。実はこれを買うとき、すでにDUOやスーパーCD-ROM²は発売されていたのですが、あえてこちらを選んだのです。その理由というのが、あのボディの形。スーパーCD-ROM²の、まるでジョーズがかぶりついたようなのがイマイチ気に入らなかったのです。それに対して、旧タイプだとカバーがついているので、閉めてしまうととても収まりがいい。さらには把手がついているので、持ち運びにも便利！（どう便利なのか…）　それはいいとして、今回のアーケードカードに関して、旧ユーザーのことを考えての「アーケードカードPRO」の発売は、とてもうれしいですね。以前、本誌で予想していたようなアダプタだと、あまりにも不便ですから。それにしても、旧PCエンジンユーザーって、どれくらいいるんでしょうね？　（大阪府／司隆クン）

「私も知りたい」と、旧ユーザーの編集員・魔女サン。ちなみにまどかは、DUOがいちばんカッコイイから好き。

奥の手がある！

某雑誌によると、次に消える（ファミコンのようになること）マシンはPCエンジンだとか。今、3大ゲーム機と言ったらスーパーファミコン、メガドライブとNEO・GEOかパソコンなのだそうだ。なぜPCエンジンが滅びるの⁉　一体、何を考えているのかわからない。「質より量」状態のウチでホコリまみれのスーパーファミコンや、ポリゴンゲームが一時的にはやっているメガドライブなんかに負けてたまるか〃　PCエンジンには奥の手、「アーケードカード」がある。さらに、CD-ROM²150万台普及という強み（高価なのが欠点）。PCエンジンはこれからだ〃　本当のピンチは、FX（仮称）が発売されたとき。それまでにPCエンジンの景気を回復してほしい。　（福岡県／天外おくれクン）

勝ち・負けっていうよりは好みの問題なのでは？　それが主観的なものでも、そうでなくても「好きな人は大ファン」なのは強み。好みがハッキリしていることは悪いことではないと思うよ。

助手席、いかが…⁉

まどかさんはオートマチックですね？　か～わいいなあ。でも、良かったんですよ。事故ると次からは気をつけることができるから…。本当に大きい事故じゃなくって良かったスね。僕は今からちょうど1年前に、1年間かけて貯めたお金でスカイラインを一括払いで買ったスよ。当然、新車で。密かに東名高速とかで170㎞とか平気で出して、ブイブイいわせてる。へへへ、5回死ぬ思いをした…（大マジで）。命知らずなもんで、ポルシェにも負けたことナシ。今度、助手席いかが？　思いっきりシビレますよ。お待ちしてま～す、シビレさせたいんです（⇦あぶないヤツめ）。　（静岡県／はにまるクン）

昨年のおおみそか、事故ったまどか。でも「今後は気をつけるようになる」って言っても、説得力ないよなあ（笑）。助手席は遠慮させていただきマス（小心者）。そのかわり、ポルシェに乗っているウチの編集長と競走する、というイベントでいかがでしょう？

●①友人N・Mは通学途中にお腹が痛くなり、トイレに入ってティッシュ（40円）を買おうとしたら10円玉が3枚しかなく、売店に行って90円のチョコレートを買ったつもりが120円だったので思わず金額ちょうどを渡してしまい、何を思ったのか公衆電話で100円で時報を聞いたがおつりは出るわけもなく、仕方なく自販機でジュースを買った。結局、ティッシュを買うために370円も使った大バカだ。②同じく友人N・Mは、中学に行くまで、エノキをマツタケの子供だと言われて育てられた。（大阪府／ＡＢ・クン）

Gameイラスト ゲームに関連したいろんなイラスト満載!!

▼宮崎県／りぇーじゅクン



「未完の付録」でプレミアがつくかもしれないよ!! んなワケないか(笑)。失礼しました

このうれしいニュースに、同じようなハガキがたくさん届いてるよん♡ ちなみに、編集部にはパイちゃん派が多いみたいだけど…



▲埼玉県／望サン

▼東京都／ダンダダンクン



大爆笑!! でも、某ゲー○スト(あ、そのままだ)に載ったのと似てる。とは某編集部員

▼埼玉県／豪田安ヱサン

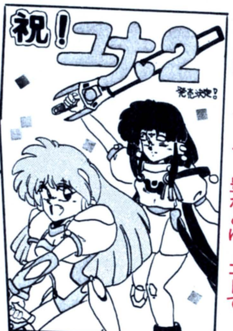


声優は超豪華。久美役は「モンスターメーカー」のロリエーン役と同じ、かないみかさん♡

▼石川県／千賀羅クン



「風の伝説ザナドゥ」のソフィア。細い線でていねいだネ



▲愛媛県／とびしまっ!クン

大ボケぶりがイイよね。イラストは似てないけど(笑)、オリジナリティ豊かとゆーコトで



アトルシャンのはずがタムリン描いてたとか(笑)。トーン使わずに、これはスゴイ

▼静岡県／ねこるる灰だらけクン



Free Talk テーマ編



今月のテーマ あー、ムカつくっっ!!

新コーナー登場。毎月テーマを決めて募集します。第1回目は熱～い腹立ち特集だ!!

バカにするなっ!

僕はいろんなゲーム雑誌を読むが、PCエンジンユーザーをバカにする人が多いのでムカつく。そのおもな理由は「ソフトが軟派すぎる」だが、なぜそれがいけないの? 人にはそれぞれ好みがあるのだから、いろんなタイプのソフトがあって当然。逆にPCエンジンのように軟派なソフトが多いハードは貴重だと思う。(広島県／ライジングマスタークン)

個人の好みに関して人にとやかく非難されるいわれはないし、「軟派ソフトが好き」で結構じゃあないの。気にしないほうがいいヨ。選択肢はたくさんあったほうがイイとまどかも思う。PCエンジンを「専用」と断言するのは避けるけど(笑)。

情けないっ!!

だー!! なぜPCエンジンの効果音は情けないんだ!? いちばんガッカリしたのは「グラディウスII」。どうして? 「マルチメディア」ってのは、音も映像もバランスが良くなけりゃあダメなんじゃないの? BGMだけが音じゃないゾ。あと、アクションRPGで敵(とくにザコ)が死んだときのグラフィックの情けなさ。点滅して消えるだけ、ってのがやたら多い。なぜかこういう部分だけは昔と変わらないのね。あー、ムカつく!! (福井県／こじまクン)

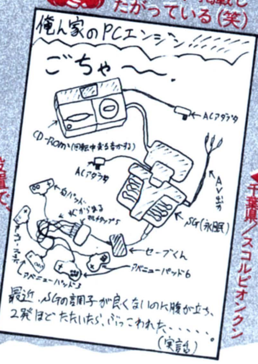
「アーケード版とは音源が違うから、リアルタイムで鳴らすにはCDではなく内蔵音源を使わざるを得ない」と、ハード博士・編集部員A君。いろいろ制約があるらしい。



▲愛媛県／元大阪人・たこやきクン

突然の新コーナー設置で、テーマのキッカケになった一枚。なワケで座ぶとん一枚!!

某編集部員は写真に撮り、掲載したがっている(笑)

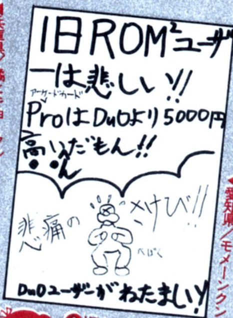


▲千葉県／スコルピオンクン



▲兵庫県／橘ヒキョークン

これ「まどかテレカ」ができないことへのムカつき!?(涙)



▲愛知県／モメーンクン

旧システムカード起動画面が見られる特権があるゾ

※6月号のテーマ:「うれし恥ずかし秘蔵グッズ」(3月30日必着)

非売品ゲームソフトや記念テレカ、元アイドルのサイン色紙など。自慢できるモノから恥ずかしいモノまで、自分が持っている秘蔵品を紹介しちゃお!

Freeイラスト



◀神奈川県／気合い一発あげだマンクン

ハハ。でも、この種族にはキスする習慣がないかもよ（笑）

やっぱり、お種とお梅にはかなわないでしょう（ウソウソ）

◀鳥取県／不破響蔵クン

▼三重県／月からのあゆとクン

おめでとう！ これで安心して投稿にも励めるネ（オイオイ）

◀奈良県／みずきながれサン

ガンバルよ〜ん♡ こういう励ましがいちばんウレシイ（涙）

裏の「たまには載せろ！」を表すイラストの迫力に負けた（笑）

◀岐阜県／毎回ちがうペンネームクン

自称・「日本一、Hゲームに詳しい女」、彩乃チャン

◀大阪府／都築彩乃サン

こちらまどか探偵事務局です♥



新コーナー第2弾。疑問に思ったコトなど何でも、探偵まどかが調査するよっ♡

Q たまたま隣町のゲーム屋でなんと非売品のスーパーCD-ROM² 専用の『天外魔境ZIRIA』が2980円で売られてるのを発見しました。DUOやDUO-Rとセットで売られているのはよく見るけど、単体では初めて見ました。僕は手に入れることは不可能だと思っていたので、よろこんで買いましたが、冷静に考えると非売品のソフトを売って良いものなのでしょうか。教えて、まどかさん。（埼玉県／県北上里クン）

A **まずハドソンに聞いてみると、「メーカーとしてはおすすめしませんが、手に入れたい子供がいる以上、仕方がないことだと思います」とのこと。一方、NECホームエレクトロニクスに聞いてみると、「メーカーとしてプレゼントをあげる場合、その人と「第3者に売らないこと」などといった契約を結んでいるわけではないので、そのことに関しては何も言えません」とのこと。つまり、メーカーとしてはクレームをつけたり「絶対に売らないでください」とは言えないけど「本当は売ってほしくない」というのがホンネかな（…まあ、あたり前か）。**

Q Huカードのビニールケースや取扱説明書が破れた場合、またはなくした場合、どうしたらいいのでしょうか？ とくにビニールケースについてはどうしても知りたいのですが…。

（岩手県／舞条院露之丞クン）

A **NECホームエレクトロニクスに聞いてみたところ「Huカードのビニールケースはサービス部品としての対応をしてませんので、申し訳ありませんが買ってもらうようなことはできません」とのこと。残念！ また、取扱説明書に関しても「弊社のソフトはやっていません。ただ、ほかのメーカーさんでやっているところはあるかもしれません」とのことでした。そのメーカーなど詳しくは、次の機会に調べようと思います。今回はこれで許してネ！**

スーパーPCエンジンファン プレゼント当選者発表（敬称略）

爆笑 吉本新喜劇	ソル：モナージュ	エメラルド ドラゴン	格闘覇王伝説アルガノス	ゴジラ 爆闘烈伝
秋田／若松 秋悦・15歳	北海道／秋葉 智則・17歳	北海道／宮治 理陽・17歳	北海道／川合 秀樹・16歳	栃木／佐々木典孝・17歳
群馬／斉藤 守・15歳	福島／安斉 隆一・16歳	宮城／松川 浩之・18歳	青森／白戸 文由・13歳	埼玉／峯岸 季清・15歳
東京／高橋 秀典・16歳	千葉／高岸 康徳・24歳	東京／野口 達也・14歳	千葉／桑原 良介・18歳	富山／平野奈々子・16歳
長野／高橋 光弘・18歳	東京／遊佐 智・19歳	神奈川／村上 恵美・22歳	神奈川／加藤 伸一・21歳	石川／蚊爪 淳一・19歳
岐阜／岡本 浩司・22歳	富山／鈴木 隆司・20歳	岐阜／菅沼 有人・16歳	静岡／石丸 忠延・23歳	愛知／鈴木 章弘・19歳
大阪／千守 康則・15歳	静岡／大石 剛久・14歳	愛知／笹野 朋良・25歳	大阪／井上 佳子・17歳	京都／秀熊 伸祐・17歳
岡山／山本 桂志・24歳	大阪／結城 賢治・18歳	滋賀／井元 順・17歳	兵庫／中野 進・15歳	徳島／水田 健二・17歳
山口／前田 天成・16歳	兵庫／奥田さおり・21歳	和歌山／関本 師寛・15歳	岡山／梶田 幸孝・15歳	愛媛／藤原 洋志・16歳
高知／塩崎 敦司・23歳	広島／水田 玲二・22歳	香川／真鍋 綾・17歳	愛媛／近藤 剛・13歳	熊本／大塚 亮二・13歳
宮崎／津江 忠幸・22歳	福岡／伊藤 孝洋・21歳	熊本／海江田 洋・15歳	福岡／山口 佳浩・18歳	大分／薬師寺 悟・16歳

風の伝説ザナドゥ	ぷよぷよCD	チキチキボーイズ	スターブレイカー	モンスターメーカー 闇の竜騎士
北海道／富澤 秀哉・14歳	福島／菅野 直美・14歳	北海道／田代 光・18歳	福島／加勢 新一・22歳	北海道／竹田 淳一・18歳
山形／安藤 弘次・16歳	千葉／山田 章司・20歳	岩手／藤澤 敏裕・16歳	埼玉／渡辺 亨・19歳	岩手／岩渕 智樹・16歳
栃木／大竹 淳也・13歳	東京／石川 美雪・16歳	宮城／及川 昌己・16歳	千葉／高橋 吉章・17歳	茨城／菅原 精・17歳
東京／秋山 依里・13歳	岐阜／伊藤 義文・19歳	埼玉／土澤 龍也・17歳	山梨／望月 康介・14歳	千葉／須藤 治久・20歳
神奈川／西 悠吾・15歳	大阪／高島 直樹・22歳	東京／清水 貴史・15歳	愛知／秋田 浩孝・17歳	東京／田口 雅之・18歳
富山／佐野 朋子・14歳	兵庫／田辺 良太・15歳	神奈川／千葉 勝仁・17歳	滋賀／布施 善敬・18歳	石川／南 美絵子・18歳
京都／尾崎 良孝・17歳	和歌山／武田 剛・21歳	新潟／高橋 修・19歳	山口／江口 一成・27歳	愛知／髙田 直彦・20歳
兵庫／土井 基史・15歳	岡山／柳原 利香・24歳	大阪／坪井 孝恵・18歳	愛媛／羽藤 浩二・17歳	島根／梨木 隆行・16歳
岡山／香川 昌己・15歳	福岡／高橋 壮大・21歳	高知／小田 知和・17歳	佐賀／飯田 大介・15歳	香川／高尾 明宏・20歳
佐賀／江田 信一・19歳	沖縄／仲地 勝・20歳	長崎／古豊育太朗・15歳	沖縄／嘉陽 崇・19歳	長崎／山崎 弘康・18歳

とってもボケキャラなんよ

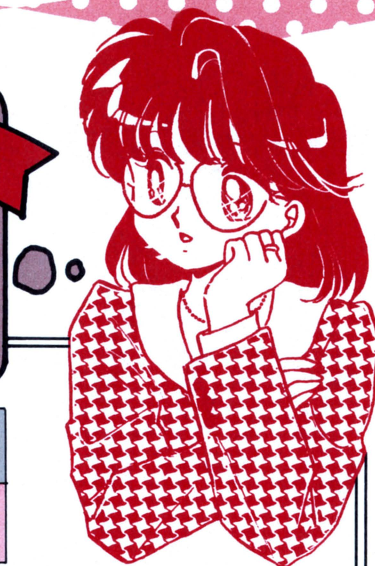
●体育でマットの授業のときに、「マリア（『悪魔城ドラキュラX〜』）のまねぇ〜!!」などとほざいて連続前転をしていたら、先生に「情けないから、やめなさい」と注意された。どうやら、最後のキメのポーズがダメだったらしい…。チェッ！ ②うちのタニシは、殻にコケがふさふさとはえている。そのうち「歩くまりも」になるかな、と少し期待！ ちなみに、タニシはコケを食べる生物なので、この「コケふさふさ状態」がコッケイでたまらない（失礼しました…）。（神奈川県／宍戸岳彦クン）

法廷倶楽部

Reader's Cout

読者陪審員が誌上バトル

リニューアルに際し、証拠物件を提示、事実を正しく把握できるように工夫。さらに読者やメーカーなどからも告発を募り、法廷らしい雰囲気を演出しました。これからも読んでためになるコーナーを目指します。



今月の被告人	タイトル発表が早すぎるメーカー
告発人	宮崎県/TOUTETUクン 他2名

罪状 もっとタイミングを考えろ!

新作ソフトのタイトル発表が早すぎるという意見が届いた。ユーザーとしては少しでも早く情報を知りたいのは当然だ。しかし、その発表が早すぎたがために数年も待たされたり、なかには発売延期や中止が多いのも事実。そのため、発売日を踏まえたうえでタイトル発表してほしいという意見も。そこで、ユーザーにとって「理想的な発表時期」ということも含め、討論することになった。

陪審員1

神奈川県／橋本憲和クン

有罪。あえて言いましょう。理想的な発表時期は9カ月前。無論、延期も考えに入れてのことです。どのメーカーとは言いませんが、たとえば中学生向けくらいのゲームが発表後、月日は経って機種も転々と変更。5〜6年も経つと、発表当初にファンレターを送ったりした人は成人を通り越し、次の世代の人がその恩恵を受けることになります。発売されるだけいいけど、中止になったらどうなります? ユーザーは場を盛り上げるサクラではありません。責任を持って公開をおこなってください。

陪審員2

山形県/ヴォルフガン グ・クラウザークン

無罪! 早くて結構。コレを読んでいるキミ、「餓狼伝説SPECIAL」の移植決定に喜ばなかったか? うれしかっただろ? PCエンジン持っていない友だちに自慢できるんだぜ! もし、アーケードカードや「餓狼伝説2」「ストライダー飛竜」「龍虎の拳」などが「明日発売」などとイキナリに言われても、多くの人は金がなくて買えないと思うよ。半年〜1年くらい前に発表されれば、お金の準備もできるし、やっと手に入れた感動、それがいいんじゃないか! 理想的な発表時期は、やっぱり半年〜1年くらいがいいと思う。

陪審員3

神奈川県／千葉勝仁クン

移植作品や続編の場合、たとえ開発状況が0%であっても、一刻も早くタイトル発表してほしい。開発が進行していない時点での発表のため、数年待たされることもあるのは事実だが、「期待の作品がPCエンジンでプレイできる」という安心感を考慮すれば、3年程度はガマンできる。しかし、不条理な発売中止や対応機種・媒体変更に対しては「タイトル発表のタイミングが悪すぎる」と言わざるを得ない。評決は再審。理想的なタイトル発表時期は、対応機種・媒体・ジャンルなどが確定していることを条件に「開発状況0%の時点」(発売決定時)を主張したい。

陪審員4

千葉県／濱田佳二クン

有罪。僕はゲームが完成してから発表してほしい。そうすれば、発売延期なんてのもなくなるから。それに、開発段階の写真を何ヵ月にもわたって小出しにされるのは愉快でない。なかには画面写真も公開されていないものもある。①問屋からメーカーの発注は発売日より2ヵ月ほど前だと聞いたことがある。それら市場調査を考えても、発表から3〜4ヵ月ほどで発売してもらいたいと思う。

陪審員5

長崎県／山脇清志クン

無罪。確かに発売延期や中止になると「どうして?」と思うが、それは仕方のないことだ。②'93年9月号の法廷倶楽部でも取り上げたように、クオリティアップのため、バグ発見、会社の内情など、そういった「事故」は、発表が早すぎるから起こるわけではないでしょ? それに、早いほうが内容についてよく知ることができるし、発売日が早すぎて買うお金がないということも起こらなくて済む。タイトル発表は早いほうがいい。

陪審員6

北海道／ワンダーいぶき(仮名)クン

タイトル発表が早すぎることより、作るのが遅いというほうが問題。③1月号の特別企画でリストからはずされた名前のほとんどは、2度とお目にかかれないだろう。タイトル発表しておきながら、なぜ作らないのか。いろいろ問題があるのは当然だけど、ほとんどはメーカーのやる気のなさがうかがえる。それが、この問題の大きな原因だと考えられる。いつま

●証拠及び参考物件●

①問屋筋によると、最近は少し早くなっているとのこと(とくにハードメーカーに近いところ)。ちなみに、スーパーファミコンは3ヵ月前。

②議題は「発売日をちゃんと守れ!」で、被告席でソフト遅延常連メーカー3社が供述。「取材メモ」で発売延期に関する諸般の事情を制作や流通過程で取材、メーカーの言えぬ事情や珍例も紹介。

③「ゲームタイトル・メーカー 年末年始棚卸し」で、計55本の発売日未定タイトルと新作のない22社を徹底調査。決算報告でレッドカード宣告も。

④タイトル発表は'88年4月。媒体変更(HuカードからCD-ROM²)後、'93年3月発売中止。

⑤問屋筋は「ソフトは生モノ。異常に宣伝期間が長い(発売延期も含む)と売れない」との声も。

⑥角川書店のメディア出版部門の編集スタッフが新会社設立、'92年12月に新雑誌創刊。それら事情もあり、'91年8月タイトル発表以来、発売日未定の同タイトルを危ぶむ声も。現在も開発進行中。

⑦メーカーが各出版社共通の規制(ゲームの楽しみを損ねる情報など)を置く場合もあるが、基本的にはメーカーと交渉する「自由競争」。ただし、出版社が原作権などを持つ場合は独占もあり得る。

被告人の主張

タイトル発表から1年近くたっているソフトを抱えているメーカーより、コメントをいただきました。

●アスミック

当社ではソフトの発売日は以下の2点から考えて決定します。ひとつは開発スケジュール、もうひとつは市場のタイミング（年末や夏休み、他社ソフトとの兼ね合い）です。タイトル発表は受注などの関係から、早めたり遅くしたり調整します。ソフトが大作になればなるほど早く発表し、長期に渡ってプロモーションに務めます。以上のようにタイトル発表は計画的に行っていますが、開発事情や市場動向との関係から発売延期になってしまい、カレンダーに載ったまま何ヵ月も過ぎてしまうこともあります。皆さまにご迷惑をおかけして申し訳ありませんが、このような事情をくんでいただければ幸いです。(ソフトウェア事業部：細谷)

●バンプレスト

当社では発売予定月の約半年ぐらい前がタイトル発表の時期と考えています。もちろん商品によって多少前後します。それは発表のタイミングや広報展開を考慮したうえで決めているからです。確かに当社の商品でも発表して約1年経つものもあります。それは当初の予定よりも開発が遅れているためです。ならば作品がほぼ完成してから発表すればいいと言われるかもしれませんが、商品の受注に問題が出てしまうので、そういうわけにもいきません。長すぎず短すぎず、いい時期を選んで発表しているつもりです。

(営業部：川上)

●ハドソン

タイトルを早めに発表することについては2つの意図があります。ひとつは受注に向けての話題作り、もうひとつはビッグタイトルを発表することによる市場の活性化ねらいです。当社としては、おもに後者を考えて動いています。やはりこれからPCエンジンを買おうというとき、たとえ発売日が未定でも、これからどれだけソフトが出るかということが動機になるでしょうし、今後のラインナップがあまりにも少なければユーザー離れにもなりかねません。タイトルを発表し続けることでユーザーの購買意欲も高まります。このことは、どのソフトメーカーにもあてはまることだと思いますので、今後ともご理解ください。(宣伝：山崎)

●ナグザット

基本的に当社のタイトル公開は、ある程度遊べるサンプルができてからにしています。企画書やイラストでゲーム内容を紹介するより、実際のゲームを見ていただいたほうがより詳しく内容を理解していただけるからです。ですから、なかには「スーパーリアル麻雀PIV〜」のように発売日が近い電撃的発表もありますし、「もってけたまご」のように未だに発売が延びているものもあります。サンプルのあがり都合や発売時期、流通への受注時期も含め、当社のタイル公開はほぼ発売の3〜4ヵ月程度で安定しているとは思いますが、遅れた場合はご容赦ください。当社としても、中途半端なものは出したくありませんので。(広報：きむりん)

●NECアベニュー

毎度どうも。完全に被告席常連の超問題児NECアベニューです。さて、この問題については「弊社」というよりも、私個人の私見をお伝えします。作品の発表のタイミングはそのスケール、専門誌とのタイアップの有無などで多少変わるかもしれませんが、基本的には早いにこしたことはないと思っています。なぜならPCエンジン市場はソフトの作り手、受け手、その間を取り持つ専門誌の3者の距離が他の家庭用機と比べて圧倒的に近く、良く言えば周りの声がソフトの内容に反映されており（悪く言えば日和見）、これが他にはない大きな特徴となっているのです。それらの声を吸収しつつ名作を仕上げるも、挙げ句に難破してしまうも、それは現場の力量次第。ただ、発売日の発表までに至った場合は確実に仕上げていきたいと、反省すること頻りの日日です。(プロデューサー：多部田俊雄)

で経っても新しい情報のないタイトルは『ワードナの森』のように作ることを忘れられたあげく発売中止になる、そう思っていいだろう。タイトル発表のタイミングを考える以前に、開発意欲があるのかないのかをメーカーには考えてほしい。理想的な発表時期は、責任を持って発売してくれるのならば、開発状況0%でもかまわない。1年、2年待つのはPCエンジンユーザーの定め。再審。

陪審員7

山梨県／未来闘来クン

タイトル発表は突然で、すぐ発売というほうがうれしい。予期せぬ幸運が転がり込んでくるからネ。でも、子供にとっては好ましくないに違いない。お小遣いの都合がつかないからだ。やはり早いほうがいいのだろう。メーカーとしても長い間宣伝していたほうが売れる（と思う）し。ない物を欲しがる人間の欲求精神を鍛えるのに丁度イイから。自分も我慢すればいいんだし。でも、サイレント（メビウス）状態はイヤだ〜!!

陪審員8

秋田県／佐藤英徳クン

「発売延期（中止）になった場合、最初から知らなかったほうがガッカリしなくて済む」というのが起訴文のようだが、その場合、事情も知らされずに無駄なラブコールを送り続けるユーザーはどうなるの？　むしろ、延期（中止）の理由を公開してもらい、ユーザーが「世論」の形で発売延期（中止）が起きないような対策をメーカーに求めていくほうが、根本的な解決につながると思う。情報は抑える必要もないし、まして抑えるべきでもないと僕は考える。でも、最近のゲーム誌が情報の早さばかりを競った結果はどうだ。10行あれば十分伝わる程度の情報を水増しして作った愚劣な記事を「独占スクープ」などと銘打って売りにするばかりか、そのために出版社が有力ソフトハウスを囲い込み、他誌への情報リークを抑える行為が半ば公然と行われるようになってしまった。不健全で愚劣だし、何よりこれでは良い記事が生まれるはずがない。こんな事態を引き起こすくらいなら、僕は早い情報なんて欲しくない。僕が欲しいのは「情報」ではなく、そこから生まれる「記事」だ。その意味で、現状での発表時期は理想から程遠いものと言わざるを得ない。有罪。

評決



有罪	無罪	再審
23	29	18

今月より編集部による評決は出しません。陪審員はあくまでも読者。内訳により、それぞれが判断してください。

さて、今回は無罪が多く、理由は「急な発表では、お小遣いの調整ができない」が多かった。また、有罪に関しては「無計画」というなかに、メーカーのヤル気のなさを指摘する厳しい意見も。あと、まどかが取材して気がついたのは、発売が遅れる理由に「受注が集まらず、発売できない」場合があること。その意味ではユーザーも「市場」という輪の中にいて、発売時期を左右する力があるんですね。「欲しいソフトは予約する」などの協力も、正確な発売には必要なのではないでしょうか。

陪審員&告発人大募集!!

法廷倶楽部では陪審員を募集しています。被告人に対して有罪、無罪、再審（どちらとも言えない場合）の評決と、その理由を簡潔に書いて送ってください。また、評決のみの参加もできます。その場合は投稿用ハガキの表の記入欄に。裏は他のコーナーの投稿でもOKです。待ってます♡

さらに告発人も同時募集!!　個人（読者）はモチロン、メーカーなどからも「コイツは許せん!!」「コレについて討論して!」というのがあれば、被告人と罪状（起訴文）を添えて告発を。多数の場合は代表者（メーカー）名のみの掲載になるので、その点はご了承を。待ってます♡(まどか)

6月号

被告人	総合誌に移行した出版社
罪状	本当にPCエンジンの情報をフォローできるのか!?
告発人	群馬県／まこーれクン

PCエンジン専門誌は4誌から2誌に減り、ゲーム総合誌へ移行する。読者の中には複数のハードを所有している人もいるし、「1冊で済む」との意見もあるだろう。しかし、総合誌ではスーパーファミコンの記事が中心になるのは必至。総合誌で本当にPCエンジンの情報は網羅できるのか？　情報が薄くても安くつくほうがいいか、高くても専門誌で詳しく知りたいか？　討論する。(3月30日必着)

みんなが評論家！

極私的ゲーム評

ソル：モナージュ

アイレム
'94年1月7日発売　7700円(税別)
スーパーCD-ROM²専用

読者評価		
総合	21.937(179)	
キャラクタ	音楽	買い得
3.852(209)	3.558(220)	3.455(202)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.544(235)	3.617(231)	3.911(61)

かなりのポイント

最高。ゲームクリア後のおまけ//観たいシーンがすぐ観られ、聴きたい曲がすぐ聴ける。さらにパタパタアニメ（!?）つき。かなりポイントをあげちゃお♡　ゲームもなかなかの出来。グラフィックはきれいでキャラの表情が豊か。ビジュアルの色づかいもやストーリーもいい。「イースIV～」をセーブしたままのめり込んだ。　（東京都／佐藤順夫クン）

アイレム初のRPG。「初めてとは思えない良い出来!!」とは記事担当者。

魔法への見直し

この作品は魔法に頼る部分が多く、今のRPGに魔法の使い方の見直しを訴えている。が、MPをすごく消費してマイッタ。魔法の強さがメーター方式で、強さを変えられるのは良い。「F・F」シリーズのような"熟練度"があるのはいいが、経験値がないのは悲しい。自由成長システムも今までにはなかったこと。もう少しの工夫でかなりいい作品になったはず。　（富山県／今回はなしクン）

新しいことを意欲的に取り入れるチャレンジ精神がマル！　次回作も期待。

イースIV The Dawn of Ys

ハドソン
'93年12月22日発売　7800円(税別)
スーパーCD-ROM²専用

読者評価		
総合	26.517④	
キャラクタ	音楽	買い得
4.727⑤	4.653④	4.370⑥
操作性	熱中度	オリジナリティ
4.316⑥	4.468⑪	3.983㊸

評価はオール5！

予想以上だ。イベントがすごく凝ってて、音楽もいい。ボス戦の難易度も高くて、行動パターンをおぼえたり、経験値稼ぎをするのが大変。でも、その難しさもこのゲームのおもしろさのひとつ。アンケートハガキで、このゲームの評価はオール5をつけた。（宮城県／那須勝幸クン）

手放しでホメている人と不満を言う人と、この作品の評価は本当に両極端。

誰もが満足

CMを見て「おお、画面がきれいっ//」と思いました。で、ゲームやってみて、顔のアップはキメ細かく、フィールド上のキャラも倒れたら立ち上がるなどの仕草を自然にこなし、「おー立った、回った」と感心するほど。今回はナナメ移動ができ、広いところやボス戦で気持ち良く戦えました。難易度は魔法とリングを使いこなせば何とか切り抜けられる程度でマル。とくにタイマーリングには助けられました。後半の敵にはろくに魔法が通じないのは残念。しかし、誰もが満足の出来でしょう。
（群馬県／しゃにむにソウルクン）

後半は難しそう。編集部の魔女サンはレベル最強でもボスに勝てないとか。

改悪点にガックリ

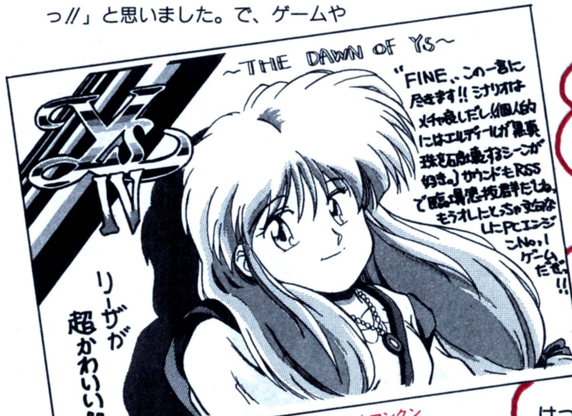
さすがハドソン、見事なまでにハズしてくれた。「イース」のおもしろさはストレスを感じさせない軽快な操作性とシナリオの深さ、そして流れるようなテンポの良さにあると思っているのだが、その操作性とテンポに大きな問題あり。フィールドのキャラに演技をさせるため「～Ｉ・II」よりひと回り大きくしているようだが、それが仇(あだ)になって移動スピードが減少、まるでファミコン版「～Ｉ」のよう。体力回復スピードも遅く、その間眠くなることしばしば。グラフィックも「レンガの１枚まで描き込んでいます」というファルコムらしさがなく、チャチ。ハドソンというメーカーがきらいな私も「～Ｉ・II」は名作と認めていただけに、この改悪点にはガックリ。シナリオとBGMが出色のデキなのに、ゲーム自体がこれでは台なし。移植は上手でもオリジナルはおもしろいものを作れないというハドソンの無能ぶりを改めて実感。MEGA-CDユーザーの私は、セガ・ファルコムには同じ失敗をしてほしくないと切に願う。　（千葉県／龍三GZクン）

ビジュアルのアニメ絵、フィールドのキャラの大きさ、動きづらさなど同意見多し。

人気作品だけに、あのビジュアルに抵抗がある人もいるでしょうね



▲北海道／JUNサン



▲石川県／ディスクマンクン

シリーズでは『～IV』にしか登場しないカーナ嬢は、美少女専属M君のお気に入り。キミは目が高いソ(!?)

BGMの良さもこの作品のウリ。まどかも音楽CDをけっこう持ってるの



▲東京都／鶴上 星護期 光明クン

読者評価点

■…Huカード　○…スーパーCD-ROM²専用　◐…スーパーCD-ROM²・アーケードカード両対応

ゲーム名	発売日	総合	キャラクタ	音楽	買い得	操作性	熱中度	オリジナリティ
◐エメラルド　ドラゴン	1月28日	26.393⑤	4.805①	4.471⑩	4.320⑨	4.201⑮	4.496⑨	4.100㉓
■フォーメーションサッカー オン Jリーグ	1月15日	19.867(376)	3.326㊷	3.043(470)	3.413(227)	3.413(299)	3.586(259)	3.086(438)
○格闘覇王伝説アルガノス	1月28日	19.350(415)	3.400(393)	2.900(507)	3.250(311)	3.300(361)	3.750(183)	2.750(511)
○爆笑　吉本新喜劇　今日はこれぐらいにしといたる／	1月3日	18.688(468)	3.690(272)	3.000(480)	2.928(474)	3.214(401)	2.714(522)	3.142(413)

とってもおバカちゃんなん

●①久しぶりにおじいちゃんと「ストIIダッシュ」で対戦したら、おじいちゃん操るケンの昇龍拳の連続の前に、あえなく僕の春麗は敗北した。ヒマなんだろう、かなりやり込んでいるようだ…。②最近、ウル技表紙の担当娘だった「巨乳ギャル」に会いたいと思う。なぜか急に。これが恋かも…!?　③2月3日、節分の豆をまく前に全部食べてしまった弟。④同じく、弟に「マウスは口でくわえて操作するモノだ」と教えたら本気にして、本当に口でくわえてゲームをプレイしていた。（福島県／桜桃太郎クン）

秘密の花園

徳間書店インターメディア
'93年12月10日発売　7800円(税別)
スーパーCD-ROM²専用

読者評価			
総合	21.722(201)		
	キャラクタ	音楽	買い得
	4.405(55)	3.304(355)	3.492(184)
	操作性	熱中度	オリジナリティ
	3.623(190)	3.565(270)	3.333(318)

ウリが声のみ

あの一、ハッキリ言ってよろしいでしょーか？　つまらなくはないんです。でも、おもしろくねーっす。アドベンチャーへの偏見かな？　複雑な関係はないし、1ゲーム2時間いらんし…。CD-ROMの強みを使っているのが「声」のみじゃあ弱い。それにキャラ全部見たら、犯人とシナリオが読めてもーた(笑)。あとはフラグ立て作業と化した…。つーワケで、Hは無視して、自分で動ける1時間ドラマと思えば、ビデオソフトくらいの値段で手に入れりゃあ、お買い得じゃねーかな？（中古でもちと高けーが）　ひと言で言えば、へきるサンのキャラゲー(笑)。ファンなら買いなんでしょう。でもねぇ…。　（東京都／PC原動機クン）

不思議な味のある（笑）文章で本誌にコーナーを持つ"へっきー"こと椎名へきるチャン。この作品で初めて声を聞いた人も多いのでは？　彼女のファンになった、という意見も多い。

素直になれなくて!?

ベストパターンのエンディングがとても良かった。その他のエンディングだけでこのゲームをやめてしまうと「Hシーンが不完全」「謎解きがあっけない」などの不満が残るかも。正直言って、あのエンディングにたどりつくまでは、そんな気持ちだった。しかし、あのエンディングを見た後で印象は変わった。登場する女性キャラをそれぞれ魅力的に描いているのでさわやかな印象が残り、買って良かったと思った。このベストパターンへの道のりが行儀のいい選択ばかりしていてはダメで、意外に素直（？）な選択をしなければならない。素直になるのは難しいと思った、というのは蛇足。あとは、うるし原キャラでせっかく声もついているのだから、せめて絵がもう少し動いたら良かったと思う。　（北海道／アドベンチャーゲームファンクン）

絵がいいだけにちょっともったいない気はするね。あと「アクセス時間がほとんどないのは驚き」「犯人がすぐわかった」との意見が多かったみたい。



▼愛媛県／高田一也サン

「奈保ちゃん役の白鳥さんもスゴクかわいい」とは記事担当者。パソコン版では続編の企画もあって、アッと驚く新事実が…!?

ベストパターンまで何度もプレイするには、メッセージ早送りは便利ね



▲北海道／澤田誠クン

女性の立場は…？

広告など見ると「これは泣ける／」ということなので、すごく期待して買いましたが…。私はけっこう堅実にプレイするほうで、発売前に記事を読みまくり、すでに予想を立てたりしてたんですが、見事に当たりましたよ、犯人が。でも、このゲームはストーリーを味わうほうですよね。同じ女として共感を持つようなことも多いし。でも、ちょっと気になったことは、なんかお約束が目立っちゃってて。このゲームからお約束を取ったら話が成り立たないし…。つまり、あれはお約束として考えてはいけないんでしょうね。でも、他のみんなも少しでいいから女性の立場になって考えてほしいな、なんて。グラフィックはうるし原さんだけあって、とても良し。ただ、主題歌とエンディングテーマ、エンディンググラフィックにもっと力を入れてほしかった。その後の伊万里ちゃんの様子とか。それと、とても短かったので、もう1本ぐらい話を入れても良かったな。泣けたかどうかは、私はじわっときたくらい。全体的に、私から見るこのゲームは普通でした。（福島県／アルスラーン大好きサン）

「演出はパソコンゲームのレベル。コンシューマ一機はもっとススんでいるのよネ」とは編集部員・魔女サン。

スーパーリアル麻雀PⅣカスタム

ナグザット
'93年12月17日発売　9800円(税別)
スーパーCD-ROM²専用

読者評価			
総合	23.085(93)		
	キャラクタ	音楽	買い得
	4.660(9)	3.854(112)	3.708(106)
	操作性	熱中度	オリジナリティ
	3.456(275)	4.048(81)	3.359(306)

アレは邪魔だ！

ふぅ～(深いため息)。こいつはハマる。燃えるよ、マジで。女のコが脱ぐたびに仲間たちと一緒に狂喜のダンスを踊ってしまうよ／　あの、神のごとき偉大な強さの相手と、辛いアクセスにも耐えて〃　だが、ひと言「こんなんゲームじゃネエー〃」。…と言いつつ、再びパッドを握りしめる俺。悲しき男の性だよな(涙)。でも、この手の好きな男は買うべし。きっと修正ナシなら3万円でも売り切れたと思う。やっぱ邪魔だよ、アレは(笑)。　（神奈川県／非行石クン）

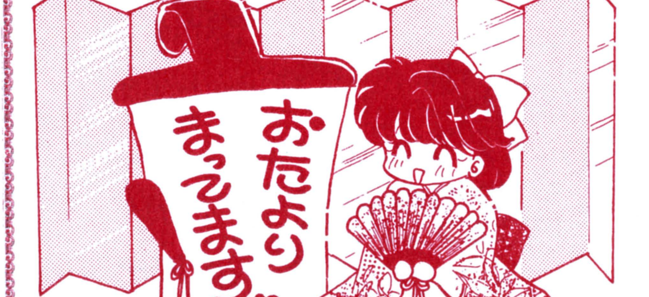
これは、強さなどの不条理はおいといて、純粋(!?)に脱がすコトに専念するのがポイント。ところで、その狂喜のダンスを図解して送ってほしい。



▲神奈川県／宍戸岳彦クン

PCエンジンは処理速度が速いので、プログラムの技術次第だそうな。ビット数は関係ないんだね

おたより待ってます♡



リーダーズランドでは楽しいおたよりを募集しています♡　リニューアルしてコーナーも増えたし、みんなドシドシ投稿してネ♡　待ってまぁ～す♡

さて、ニュース。まどかの担当が変わりました（ついにM嬢さんに見放された…)。新しい担当デスクはジジイです。編集部内では〝おじいちゃんの知恵袋〟的存在の物知りで、20代なのにこういうニックネームなのだ(笑)。体型はズッシリ型で丸顔にモミアゲまでつながっているあごヒゲ、丸メガネ。M嬢さん、魔女サン、美少女専属M君に続き、ここにきっと頻繁に登場すると思うので、みんなで仲良くしてあげてネ(笑)。では、また来月♡(まどか)

あて先　〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM
PCエンジンファン編集部 リーダーズランド係

とってもボケキャラなん

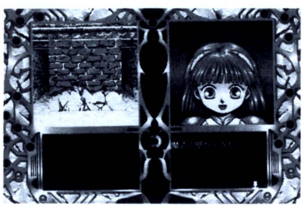
●3月号の「NECアベニューファン」のプレゼントにある「卒業～」の制服。女性だけの応募とあるが、母や妹、姉、強引なヤツは祖母の名前や偽名まで使って応募する男が絶えないんだろうな。(三重県／俺はやってないぞクン)　●リーダーズランドのキャッチフレーズにある「～読者のための大放言パラダイス!!」の「大放言」が、ある日「大方言」に変わり、投稿した人のそれぞれの地方の方言でハガキが掲載されたらおもしろいのになー、などと考えている俺。(兵庫県／宅浪士島覇羅亜乱クン)

コンパイル・NECアベニュー・PCエンジンファン

3社合同プロジェクト
魔導物語アイデア募集

好評につきしめ切りを延長

先月号で告知した『魔導物語アイデア募集』のしめ切りを、好評につき延長／　告知されるや応募や質問など、読者の大きな反響を呼んだこの企画、しめ切りが1ヵ月延長され、3月29日の消印有効になった。もっと考える時間が欲しいという人や、たくさんのアイデアで応募したいという人もこれでひと安心だね。



⬆パソコン版『魔導物語1－2－3』より。右側の女の子が主人公のアルル

『魔導物語』の移植決定を記念して始まったこの企画は、コンパイル、NECアベニュー、PCエンジンファンの3社による合同企画として実現した。移植にともないPCエンジン版に盛り込まれるゲームアイデアを読者から募集するというもので、採用されたアイデアは実際にゲームに組み込まれることになっている。



⬆主人公アルルは、得意の魔法でモンスターたちを倒し冒険していく

4つの部門で読者からのアイデアを募集

募集するアイデアは、モンスター、魔法、アイテム、その他の4部門。それぞれ応募内容が異なっているので以下で確認してほしい。

モンスター部門はイラストが必要だ。また他の部門もイメージが伝わりやすいようにイラストを添えてくれると採用される可能性が高いかも。1人で何通応募してもOKだ。

●魔導モンスター部門

主人公アルルの敵となる新たなモンスターを募集。キミが考えたモンスターのイラストに、キャラ名、特徴、さらには攻撃方法や戦闘時の掛け声などのアイデアを記入してほしい。モンスターはデフォルメされたカワイイ感じで考えてほしい。



⬆PCエンジン版に登場するモンスターたちは、デフォルメされたかわいらしい雰囲気

●魔導魔法部門

アルルの武器となる新しい魔法を募集。魔法の名前と、その効果を考えてほしい。攻撃魔法や防御魔法など、種類は特に問わない。特殊な効果がある場合には、その内容も付け加えること。また、戦闘に使う魔法でなくてもかまわないぞ。

●魔導アイテム部門

アルルがお世話になるアイテムを募集。アイテムの名前と、その効果を考えてほしい。戦闘中や移動中に使うもの、ある特定の場所で使うと思いもよらない効果があるものや、謎解きに関係するものなど、いろんなタイプのものを考えてほしい。

●魔導その他部門

モンスター、魔法、アイテム以外でキミが考えてくれたおもしろいアイデアはこの部門に送ってほしい。特にジャンルを設定していないので、ゲームに関するアイデアならなんでもOK。自由に発想してほしい。

採用者の名前はスタッフロールに！

応募作品は3社による厳正なる選考のうえ、ゲームに採用するアイデアが決定される。そしてゲームに組み込まれたアイデアの発案者は、なんとその名前がPCエンジン版『魔導物語』のエンディングのスタッフロールに名前がクレジットされるのだ。つまり、ゲームを開発したスタッフの仲間入りというわけ。もちろん、それ以外にも『魔導物語』関係の豪華景品がプレゼントされるぞ。

また、残念ながらアイデアが採用されなかった人にもチャンスがある。抽選で合計15名に、コンパイル、NECアベニューから貴重なオリジナルグッズがプレゼントされるのだ。

せっかく思いついたゲームアイデアだから、しっかりその内容が伝わるように気をつけてほしい。イラストなどでわかりやすく説明すれば、採用の可能性も高くなるかもね。



⬆エンディングのスタッフロールに自分の名前がのれば、一生モノの記念だ

豪　華　景　品

アイデア採用者	NECアベニューからPCエンジン版『魔導物語1』のソフトと、オリジナルテレカなど。コンパイルから、カーバンクルぬいぐるみをセットで
応募の中から抽選で計15名	PCエンジン版『魔導物語』テレカ、コンパイル特製テレカ、PCエンジンファンオリジナルTシャツなどを、応募者の中から抽選で各5名ずつ計15名に

応　募　方　法

ハガキに部門名とアイデアを記入し、①住所、②氏名、③年齢、④電話番号を必ず明記してください。記入方法は下の例を参照してください。しめ切りは3月29日の消印有効、選考結果は4月30日発売の6月号で発表します。各部門に何本応募されてもかまいませんが、ハガキ1枚につきアイデアは1つに限ります。また、1つのアイデアの内容が多く封書で応募する場合も、用紙1枚に1つのアイデアを記入してください。

なお、応募作品に関する著作権その他一切の権利は、コンパイルに帰属します。応募された作品は返却できませんのでご了承ください。

ハガキ記入例（ウラ）

部門名

アイデア

①住所
②氏名③年齢
④電話番号

魔導モンスター部門の場合

例



あて先
〒105 東京都港区新橋4-10-7　TIM
PCエンジンファン
魔導アイデア係



風の伝説ザナドゥ
The Rebirth of Dragon Slayer
甦るアリオスの幼少期!
そこには謎の男の姿が!?
ははは
まてよ
パピィ…
第3話
決断
Falcom©
日本ファルコム㈱のライセンス許諾作品です。
近藤敏信


父さん!!
ちょっとあの森で
遊んできて
いいでしょう？
かまわんが
奥まで
行くなよ!!
アリオス
はーい
今日はココに
泊めてもらうと
するか…



ストーリー

魔物との戦いに臨んでいたアリオスは、ダルダンディスの復活により窮地に立たされる。一方、ソフィアは伝説の勇者であるアリオスを追い、戦場へ急ぐ!! しかし、ソフィアが戦場で目にしたものは、地面に横たわったアリオスの姿だった。


ゴオオ
ヒャアアア
ザッ


こんな所で
何をしている!?
ボウズ!!
ばっ
で!!
スタッ
この程度は
ドラゴンとは
言わん…
トカゲだ!!
ド…
ドラゴン
が…


近頃…森を ドラゴンが ウロツクように なりまして…
ドラゴン バスターを 頼んだばかり なのです…
はぁ… 何かマズイ事 でも…
え!? 森に!!
アンギャアアア
ズッ



ドサッ
わっ
ポテ
アネモス
パパ
シャ
シャ
ドラゴンの
いななき!?
あっちか!?
……
でも…父さんは
なぜかボクに
剣術を教えて
くれないんだ…
だから…
ねっ…
お…
お願いだよ!
ボクに剣術を
教えてよ
父さんのように
強くなりたい
んだ…
すごい!
すごいや!!
ドラゴンを…
ほんとに
すごいや!!
ふる
ふる

登場人物紹介

アリオス／王軍の百騎長である若者。伝説の勇者と目されている。

ソフィア／ドラゴンスレイヤーの安置された神殿で拾われた少女。

ジード／突如アリオスの前に現れた謎の男。アリオスとの関係は⁉



P93へつづく

センター綴じ込み付録

餓狼伝説2®

新たなる闘い

対COM戦で必ず勝てる本

最高の難易度を誇る
「ハード」モードでの
完全クリア法を伝授！
さらに『餓狼伝説』と『龍虎の拳』の
共通の舞台である
サウスタウンの
完全ガイド付き!!





CD

アーケードカード専用

メーカー名：ハドソン
発売予定日：3月12日
予定価格：6900円（税別）
ジャンル：アクション
継続機能：コンティニュー
その他：マルチタップ対応（最大2人）
開発状況：100%

■コマンド表記について■

特殊技、必殺技のコマンドは、自分のキャラが画面の左側、相手が右側にいる場合のもので、自キャラが右側のときは左右が逆になる。また、↓（矢印）は方向キーの押す方向を、＋（プラス）はボタンを同時に押すことを示している。また、必殺技の説明の中で「パンチ」「キック」と表記されているものは、それぞれ弱攻撃、強攻撃のどちらでも技を出すことが可能で、威力などの効果が異なることを示している。

※アベニューパッド6に対応しています



システム解説



対COM戦を攻略するうえで欠かすことのできない基本的なシステムと、特殊なテクニックのキャンセル技について、使い方を交えながら詳しく説明していく。

各技の特性を理解して有効に活用しよう

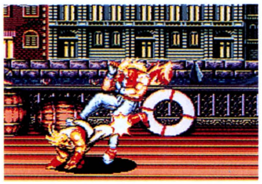
ここでは、攻略に入る前に知っておきたい基礎知識を解説していく。使用するパッドによるボタン配置と、ライン飛ばし攻撃やライン移動の特殊技の出し方は、下の表を参考にしてほしい。

操作一覧

	2ボタンパッド	6ボタンパッド
弱パンチ	セレクト	Ⅳ
弱キック	ラン	Ⅲ
強パンチ	Ⅱ	Ⅴ
強キック	Ⅰ	Ⅰ
ライン移動	セレクト＋ラン	ⅥまたはⅣ＋Ⅲ
ライン飛ばし攻撃	Ⅰ＋Ⅱ	ⅠまたはⅤ＋Ⅱ

ライン移動攻撃

相手が別のラインにいるときにパンチかキックボタンを押すと、ライン移動攻撃が出る。パンチはジャンプの軌道が低くスピードが速い。キックは軌道が高くスピードが遅い。通常はボタンを押すだけで相手方向へ飛ぶが、方向キーの左右で着地地点の調節も可能。



⬆後ろに回り込んで、しゃがみ強キック



⬆チンは強力な避け攻撃で返す



⬆軌道が低くスピードの速いパンチのライン移動攻撃を使っていこう

ライン移動攻撃の返し方

ライン移動攻撃の強いキャラならば、相手のライン移動攻撃をライン移動攻撃で返すことができる。また、キャラによってはしゃがみ弱パンチなどの通常技や、避け攻撃でも返すことができる。



⬆こちらも、ライン移動攻撃で迎え撃つ

攻撃しないライン移動

攻撃をせずに、相手のラインに移動することも可能だ。自分が奥のラインならば方向キーの下。手前ならば上を押せばOK。



⬆地面をゴロゴロと転がって移動



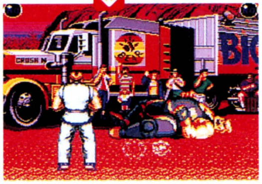
⬆コンピュータキャラがよく使ってくる

ライン飛ばし攻撃

相手を別のラインに吹っ飛ばす攻撃だ。威力も通常技よりも強力なのでガンガン使っていこう。対COM戦では、相手の起き上がりをこれで攻撃するのがセオリーだ。



⬆ライン飛ばし攻撃がヒットすると…



⬆相手を別のラインに吹っ飛ばせる



⬆三闘士のステージは、奥のラインがトラップになっている



⬆トラップに当たるとダメージだ

避け攻撃

この技を出すと当たり判定が小さくなる。そのため、相手の攻撃をカウンターで返しやすい。出し方は、防御状態から方向キーの右と同時に弱パンチ（キャラが右向き時）。したがって、相手が攻撃を出している状態のときにしか出せない。キャラによって性能に違いはあるが大抵は対空技として使う。



⬆アンディは全身に無敵の瞬間がある



⬆避け攻撃は防御状態からしか出せない



⬆防御状態から、方向キーの右と同時に弱パンチを押そう

飛び退き

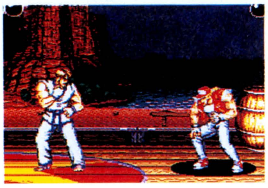
相手と反対方向に、方向キーを2回すばやく入れることにより可能な回避技。後方にすばやく移動するだけでなく、飛び退いているあいだは無敵なので、必殺技などをすり抜けることもできる。相手と間合いを離したいときに使おう。



⬆飛び退いているあいだは、無敵になっている

気絶

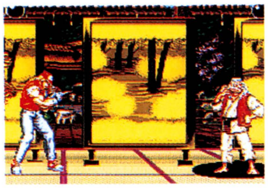
強の攻撃や必殺技に3回連続で当たると、一定時間気絶してしまう。自分が気絶してしまったら、ボタンを連打することで回復を早めることができる。相手が気絶したら威力の大きな技で攻撃だ。



相手が気絶したら投げか超必殺技だ

挑発

相手との間合いが離れているときに、方向キーがニュートラルの状態で強パンチボタンを押すと挑発ができる。対COM戦では、これに反応して、特定の行動を取るキャラがいる。



十平衛は挑発すると挑発し返してくる

必殺技

特定のコマンドを入力することで、各キャラは強力な必殺技を出すことができる。投げ以外の必殺技は、相手が防御していても体力を若干減らすことができる。確実に出せるようにしておこう。



打撃系の必殺技。バーンナックル



飛び道具系の必殺技。飛翔拳



投げ系の必殺技。ダッシュ二本背負い

超必殺技

体力の残りが4分の1を切って、ゲージが赤く点滅した状態で使える必殺技だ。コマンドが複雑で出しにくい反面、威力が大きく体力ゲージの約半分を減らすことができる。これで、フィニッシュを決めてカッコよく勝とう。



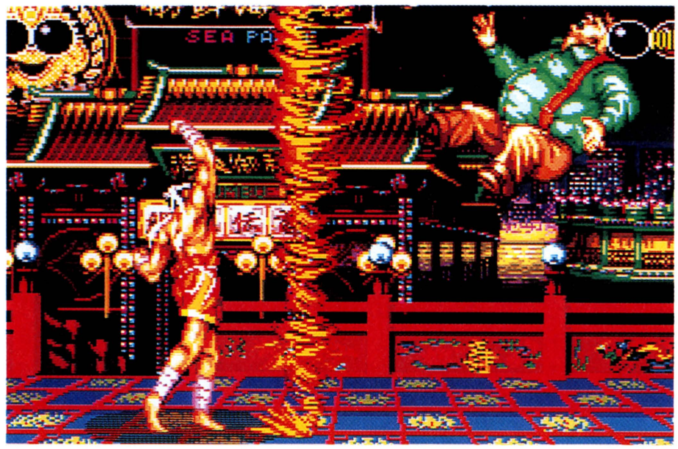
ゲージが赤く点滅したら、超必殺技を出せるようになる



ベアのファイヤーブレスがヒット！



たった1発でこれだけ体力が減る



丈のスクリューアッパー。コンピュータキャラも使ってくることがある

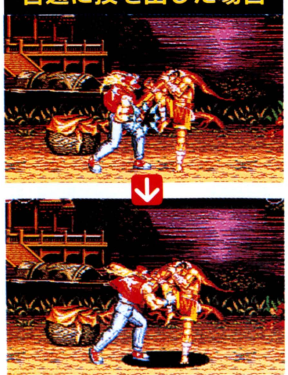
キャンセル技を使って戦いを有利に進める

相手に通常技や特殊技が当たるか、防御された瞬間に必殺技を入力すると、技の戻りのモーションをなくして必殺技を出すことができる。これを利用すれば、相手に反撃のスキを与えずに攻めるラッシュ攻撃が可能となる。



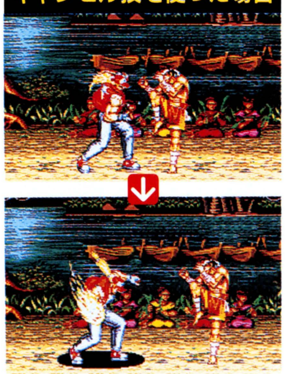
技の中にはキャンセルができないものもある

普通に技を出した場合



普通はこのようなグラフィックが表示される

キャンセル技を使った場合



スキがなくなり、いきなり必殺技を出せる

キャンセル技を利用しよう

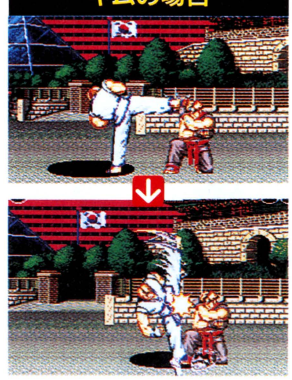
対COM戦で多用するラッシュ攻撃の一部を紹介しよう。テリーは、しゃがみ強キックをキャンセルしてのパワーウェーブ。これを使えば、楽に相手を画面端に追いつめることができる。キムはライン飛ばし攻撃をキャンセルしての半月斬。これを使って、相手の体力を防御の上からジワジワと奪っていくことができる。

テリーの場合



しゃがみ強キックからのパワーウェーブ

キムの場合



キムはライン飛ばし攻撃からの半月斬だ



テリー・ボガード

マーシャルアーツとケンカ殺法をミックスした、独自の格闘スタイルを持つストリートファイター。弟のアンディと共にキング・オブ・ザ・ファイターズに挑む。



多彩な必殺技とリーチの長い通常技を持つ

テリーの特徴は、リーチの長い通常技と種類の豊富な必殺技。通常技は、出るのが速いが、引っ込むのが遅いので、攻撃が当たらないと大きなスキができてしまう。キャンセル技でこの欠点を補いながら闘っていこう。



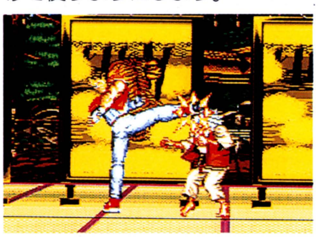
⬆キャンセル技を使え

通　常　技

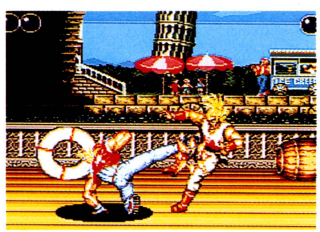
立ち強キックは、通常技の中で最もリーチが長く、相手の技の出始めをねらうのに最適。飛び込みは、下方向にリーチの長いジャンプ強キックを使おう。しゃがみ強キックは、当たれば相手を転ばせられるが、引っ込むのが遅いので、パワーウェーブでキャンセルをかけて使うようにしよう。



⬆ジャンプ強キックは、下方向にリーチが長い。飛び込みはこれでやる



⬆リーチの長い立ち強キック。出るのも速いので多用していこう



⬆しゃがみ強キックは、当たれば相手を転ばせることができる

特　殊　技

避け攻撃は出るのが遅いが、上方向への攻撃に強いので対空技として使っていこう。パンチのライン移動攻撃は、相手がしゃがんでいると当たらないので、地上にいる相手に対しては、キックのライン移動攻撃を使う。

投げ技	
バスタースルー	➡＋強パンチ



⬆相手にしゃがまれると当たらない



⬆テリーの避け攻撃は対空技に最適。上半身が無敵になる



⬆ライン飛ばし攻撃は出るのが遅い

必殺技と超必殺技

バーンナックルは、出始めにスキができるので、遠くの間合いから使う。ライジングタックルは、出始めが無敵なので、相手に押され気味のときはこれで脱出だ。クラックシュートは、当たっても相手が転ばないことを考慮して使おう。パワーゲイザーは、相手の起き上がりをねらって出していこう。



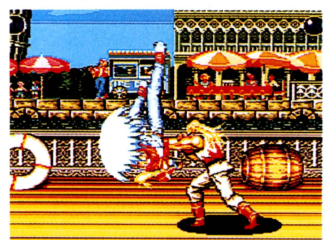
⬆相手が転ばないクラックシュート



⬆バーンナックルは出始めにスキがある



⬆起き上がりにパワーゲイザー！



⬆ライジングタックルは出始めが無敵。飛び道具をかわすこともできる

パワーウェーブ
⬇↘➡＋パンチ



バーンナックル
⬇↙⬅＋パンチ



クラックシュート
⬇↙⬅↖＋キック



ライジングタックル
⬇にためて⬆＋パンチ



超 パワーゲイザー
⬇↙⬅↙➡＋弱キック＋強パンチ



【キャラ別攻略】ライン移動攻撃からのラッシュで攻める

テリーの基本はライン移動攻撃からの攻め。ライン移動攻撃を防御させてから、さまざまな技につないで、相手にスキを生じさせて攻撃する。ライン移動攻撃を返してくる相手に対しては、パワーウェーブで飛ばせて、それを対空技で落とす戦法で闘っていこう。

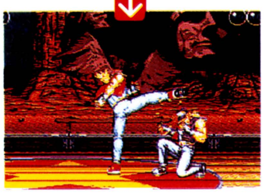
VS テリー・ボガード

ライン移動攻撃で攻める。ライン移動攻撃を避け攻撃で返してきたら、着地と同時に防御。そして、相手のスキに立ち強キックを当てる。ライン移動攻撃を防御されたら、着地と同時にライン飛ばし攻撃を出して防御させる。すると、相手はしゃがみ強キックを空振りするので、そこに立ち強キックだ。

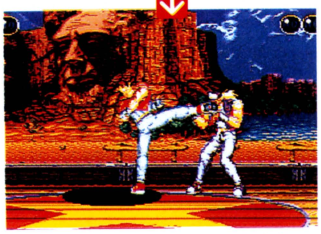

○ライン移動攻撃を防御されたら…


○着地と同時にライン飛ばし攻撃を出す


○すると、しゃがみ強キックを出す


○そこに、立ち強キックで攻撃を加える


○相手の避け攻撃を防御したら…


○すばやく、立ち強キックを出す。遅れると反撃を受けてしまう

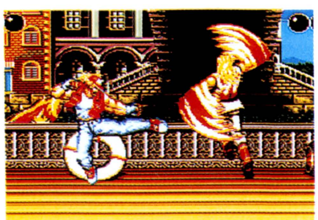
VS アンディ・ボガード

試合開始時くらいの間合いでライン飛ばし攻撃を出していると相手は昇龍弾を空振りする。そのスキに立ち強キックだ。ライン移動攻撃を防御させたら、しゃがみ強キックから、キャンセル技を使ってパワーウェーブを出す。すると相手は、避け攻撃を空振りするので、そこに立ち強キックを当てる。


○ライン移動攻撃からしゃがみ強キック


○キャンセル技でパワーウェーブ

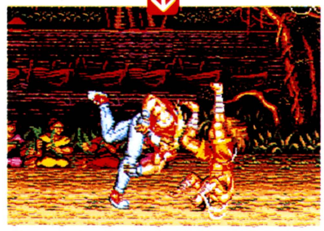

○相手の技の空振りのスキに攻撃だ


○ライン飛ばし攻撃で昇龍弾を誘う。そして、相手の着地に立ち強キック

VS 東丈

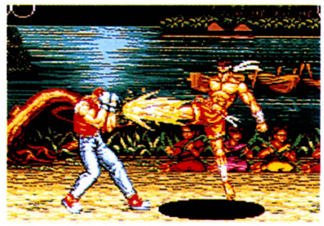
パワーウェーブを出していると飛び込んでくるので着地時にすかさず投げ。また、試合開始時くらいの間合いで、立ち強パンチを出すと、ハリケーンアッパーかスライディング、スラッシュキックのいずれかをしてくる。ハリケーンアッパーは防御。スライディングは、その終わり際を投げ。スラッシュキックは、防御して投げだ。


○立ち強パンチを出す


○スライディングが終わったあとのスキに、すかさず投げてしまおう


○相手がジャンプで飛び込んできたら…


○着地時に近づいて投げてしまおう。相手はなぜか何もしてこない

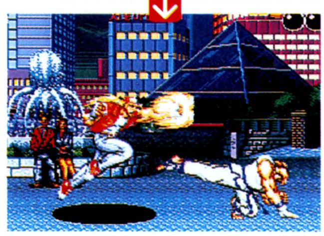

○スラッシュキックは、防御したあとに投げることができる

VS キム・カッファン

近い間合いでしゃがみ弱パンチを出して、半月斬などを誘ってライジングタックルで反撃だ。ライン移動攻撃を防御されたら、しゃがみ強キックからキャンセル技を使ってパワーウェーブを出そう。すると相手はしゃがみ強キックを空振りするので、そこにバーンナックルを当てよう。


○ライン移動攻撃からしゃがみ強キック


○そして、キャンセルでパワーウェーブ


○相手のしゃがみ強キックの戻り際に、弱のバーンナックルで攻撃する


○半月斬にはライジングタックルだ


○この間合いでの立ち強キックも有効だ

VS ビッグ・ベア

しゃがみ弱パンチで、相手の強キックを誘い、そこにライジングタックルを当てるのが確実。ジャンプ強キックで飛び込み、着地と同時にバックジャンプ強キックで逃げるという戦法も使える。また、ライン移動攻撃を防御されたら、着地と同時にしゃがみ強キックを出して、キャンセル技でパワーウェーブを出す。すると、相手は立ち強パンチかしゃがみ強キックを空振りするので、ワンテンポおいてから弱のバーンナックルで攻撃。


しゃがみ弱パンチで、空振りを誘う


ジャンプ強キックで飛び込んで


バックジャンプ強キックで逃げる



ライン移動攻撃を相手が防御したら…



着地と同時にしゃがみ強キック



そして、キャンセルでパワーウェーブ



すると、相手が立ち強パンチを空振り



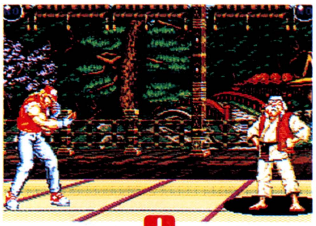
立ち強パンチの戻り際に、弱のバーンナックルで攻撃を加える

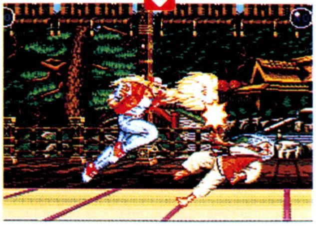
VS 山田 十平衛

立ち強キックが当たるギリギリの間合いで、立ち強キックを出すと、相手はセンベイ手裏剣を出そうとして当たることが多い。また、挑発して相手が挑発し返してきたところに、強のバーンナックルを出す戦法も有効だ。


この間合いで、ひたすら立ち強キックを繰り返す。タイミングが重要

挑発すると、相手も挑発してくる




そこに、強のバーンナックルだ

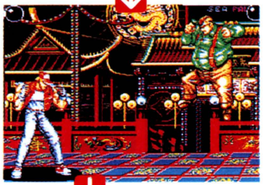
VS チン・シンザン

離れた間合いで立ち弱パンチを出すと、相手は挑発してくる。このスキに、強のバーンナックルを出すと、当てることができる。また、挑発すると大太鼓腹打ちをしてくるので、手前のラインの場合は防御してから弱のバーンナックルだ。奥のラインの場合は、手前に着地するので、防御せずにバウンドしている相手に近づいて、いきなり投げてしまおう。


立ち弱パンチで相手の挑発を誘う


挑発のスキに強のバーンナックルだ


まずは、手前のラインで挑発する


大太鼓腹打ちを出して飛んでくる


そして、大太鼓腹打ちを防御したら…


弱のバーンナックルで攻撃を加える

VS 不知火 舞

挑発すると、相手は花蝶扇か必殺忍蜂を出してくる。必殺忍蜂を出してきたら防御して投げだ。また、ライン移動攻撃を防御されたら、しゃがみ強キックからのキャンセル技でパワーウェーブ、そして、すばやく強のクラックシュートで接近して、投げてしまおう。


挑発して必殺忍蜂を出してきたら


すばやく、必殺忍蜂を防御する


そして、着地した相手を投げる


ライン移動攻撃からしゃがみ強キック


そして、キャンセルでパワーウェーブ


すばやく強のクラックシュートを出す


着地と同時に投げてしまおう

VS ビリー・カーン

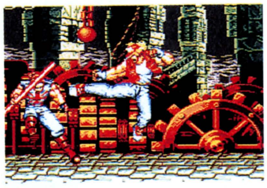
画面端を背にして相手が近づいてきたら、バックジャンプ強キックを出す。これが当たったら着地と同時にしゃがみ強キックで相手を転ばせ、起き上がりにジャンプ強キックで飛び込む。すると、相手は雀落としを出そうとして当たってしまい気絶する。気絶させたら、そこにライン飛ばし攻撃だ。

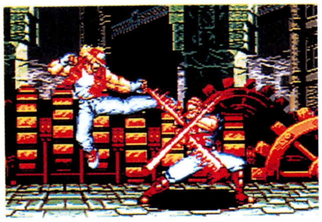

↑バックジャンプ強キックが当たったら


↑着地と同時にしゃがみ強キック


↑そして、ジャンプ強キックで飛び込む


↑気絶したところにライン飛ばし攻撃だ


↑足先を当てるようにライン飛ばし攻撃


↑起き上がりに旋風棍を出されたら、少し前進してライン飛ばし攻撃

VS ローレンス・ブラッド

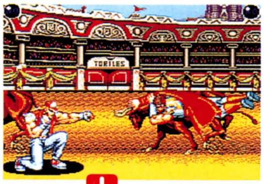
離れた間合いでしゃがみ弱パンチを出すと、これに反応してブラッディスピンを出してくるので、ライジングタックルで転ばせる。相手の起き上がりには、強のバーンナックルが有効だ。相手はバーンナックルにスライディングを当てようとして、勝手に当たってくれる。バーンナックルは、相手が起き上がる前に早めに出そう。

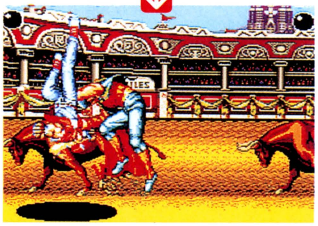

↑起き上がりに強のバーンナックル


↑スライディングをしようとして当たる


↑そして、バックジャンプで離れる

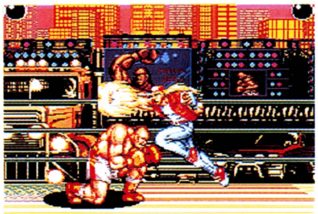

↑再びバーンナックルだ

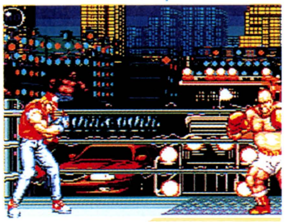

↑まずは、ブラッディスピンを出させる

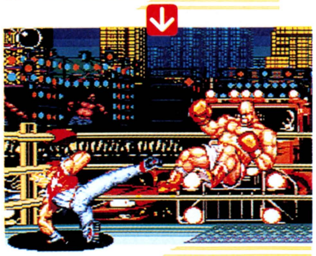

↑そして、ブラッディスピンをライジングタックルで返す

VS アクセル・ホーク

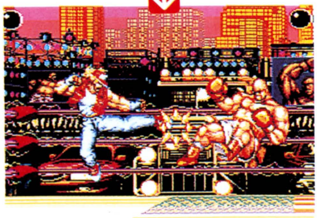
相手の近くで弱のライジングタックルを空振りすると、相手がアッパーを空振りする。そこにライン飛ばし攻撃を当てよう。あとは、起き上がりにライン飛ばし攻撃を繰り返すだけでOK。弱のバーンナックルを早めに出してもよい。また、挑発に反応して、相手が突進してきた場合は、しゃがみ強キックで返すことができる。

↑起き上がりに弱のバーンナックル



↑まずは、挑発しよう

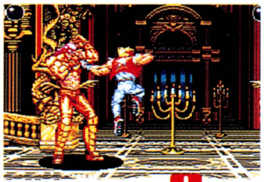

↑挑発に反応して突進してきたら、しゃがみ強キックで転ばせよう

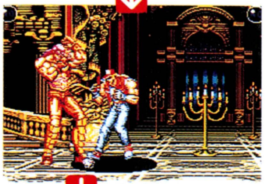

↑弱のライジングタックルを近くで出す

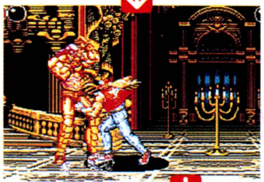

↑相手がアッパーを空振りしたところに、ライン飛ばし攻撃を当てる

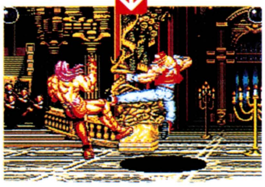
VS ヴォルフガング・クラウザー

ライン移動攻撃で攻めまくる。相手がライン移動攻撃を防御したあとにはパワーウェーブか、少し前進しての立ち強パンチが確実に当たる。そして、これらの攻撃が当たったあとに、立ち強キックやしゃがみ強キック、ライン飛ばし攻撃などを続けて出すと、連続で当たることが多い。

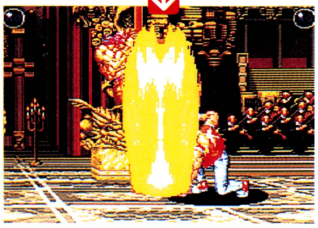

↑まずは、ライン移動攻撃を防御させる


↑着地したら、少し前進して近づき…


↑そして、立ち強パンチを当てる


↑続けてライン飛ばし攻撃を出そう


↑ライン移動攻撃を相手が防御したら


↑着地と同時にパワーウェーブか、パワーゲイザーだ。確実に当たる



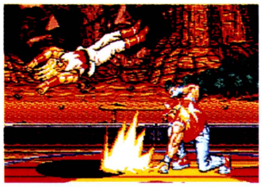
アンディ・ボガード

単身日本に渡り、不知火舞の祖父、不知火半蔵に弟子入り。小柄な体格をカバーするために、骨法を身につける。兄のテリーを越えるべく、修行に励む努力家だ。



リーチの短い通常技を補う実用的な必殺技

アンディは、通常技のリーチが全体的に短めになっている。その反面、必殺技は強力なものがそろっている。コマンドも簡単で、非常に使いやすい。そのため、必殺技を多用した攻めが有効だ。



アンディの必殺技は、どれも強力だ

通常技

しゃがみ強キックが最も使える技だ。この技はモーションは大きいものの、技の出ている時間が長く、対空技として非常に重宝する。

また、舞の花蝶扇、十平衛のセンベイ手裏剣を引きつけてからこの技を出すとアンディの頭上を飛び道具が通過してしまう。



しゃがみ強キックは、相手の飛び込みに対する返し技として重宝する



しゃがみ強キックの変わった使い方。一部の飛び道具をよけられる

特殊技

アンディは投げの間合いが広い。積極的に抱え込み投げをねらっていこう。避け攻撃は全キャラ中で唯一、全身に無敵時間が発生する。しかし、技の出が遅いため実用的ではない。ライン飛ばし攻撃は、技の途中で少し後退してしまう。密着した状態で使うこと。

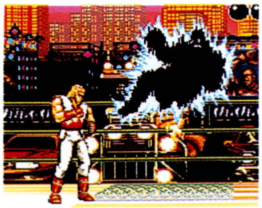
投げ技	
抱え込み投げ	→＋強パンチ



抱え込み投げ。アンディは投げの間合いが広いので、どんどん使おう



ライン移動攻撃はパンチのほうが返されにくい



三闘士のステージで多用するライン飛ばし攻撃



避け攻撃は全身無敵になるが、技の出が遅いため使い勝手はよくない

必殺技と超必殺技

対COM戦で最も有効な技は空破弾。相手に足から飛んでいく技だ。斬影拳は、高速で近づき、ひじ打ちをする。防御されると投げられてしまうので乱用は避けよう。昇龍弾は上昇中が無敵の対空技。飛翔拳は飛び道具だ。超必殺技の超裂破弾は、空破弾のパワーアップバージョン。真下にためないと使えないことを覚えておこう。



空破弾は足から相手に飛んでいく



ひじ打ちをたたき込む斬影拳



昇龍弾は、上昇中に無敵時間がある



超裂破弾は全身に気をまとい、空破弾のように相手に飛んでいく

斬影拳
↙→＋パンチ



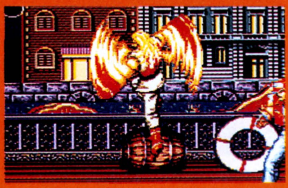
空破弾
↙↗＋キック



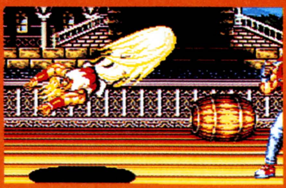
飛翔拳
↓↙←＋パンチ



昇龍弾
↓↘→＋パンチ



超 **超裂破弾**
↓にためて↘→＋弱キック＋強キック



【キャラ別攻略】空破弾と投げのコンビネーションで攻める

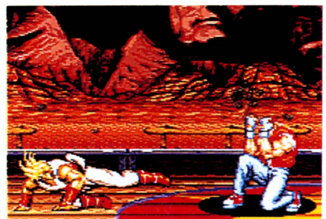
空破弾を防御させて、投げにいくのがアンディの基本戦法だ。間合いによって、弱と強を使い分けること。弱の空破弾はヒットしても相手が転ばないので、防御されなくても投げることができる。


空破弾のあとに投げるのが、基本戦法

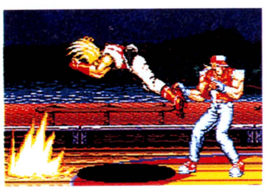
VS テリー・ボガード

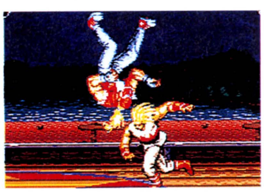
セオリーどおり、空破弾から投げのパターンでOKだ。軌道が低い弱の空破弾でもパワーウェーブには当たらないので、安心して攻め込もう。また、しゃがみ弱キックでライジングタックルを誘い、着地時に投げるパターンも有効だ。このとき、しゃがみ弱キックは連打しないこと。連打するとライジングタックルをくらってしまう。

わざとしゃがみ弱キックを空振りして、ライジングタックルを誘う




いったん、ライジングタックルを防御する


パワーウェーブを空破弾で飛び越える


空破弾のあとは、投げをねらおう


テリーが落ちてきたら、近づいて投げよう

VS アンディ・ボガード

遠い間合いから、強の空破弾を繰り返す。ヒットしたら起き上がりをねらって飛翔拳を撃ち、間合いを広げて次の空破弾に備える。防御された場合は投げて、起き上がりをねらい、飛翔拳を撃とう。接近戦で相手にしゃがみ弱キックを連発されたときは、防御に徹するか、ライン移動で逃げること。


遠い間合いから強の空破弾を連発。飛翔拳を撃たれても飛び越えられる


近くでしゃがみ弱キックを連発されたら防御し、ライン移動で逃げる


空破弾を防御されてしまった場合は、着地と同時に投げてしまおう

VS 東 丈

ラウンドスタートしたら、飛び退きで間合いを離す。そして、強の空破弾を使おう。丈は、ハリケーンアッパーを使ってくるが、その上を飛び越えてダメージを与えられる。接近戦ではひとまず防御に徹する。そして、丈のスライディングを防御したら、すかさず強の斬影拳で攻撃する。あとは間合いを広げ、強の空破弾で攻めよう。

ラウンドスタートしたら、飛び退きをして、間合いを離す




強の空破弾。ハリケーンアッパーを飛び越える




スライディングを防御したら、強の斬影拳だ


再び間合いを広げる

VS キム・カッファン

まず、ライン移動攻撃をする。避け攻撃で反撃されないように、移動中から方向キーを防御方向に押しておくこと。キムがライン移動攻撃を防御したら、その場でしゃがみ弱キックを空振りする。すると、キムはしゃがみ強キックを出してくるので、足が引っ込むところを強の斬影拳で攻撃する。キムの体力ゲージが赤くなってからは、空破弾と投げで攻めよう。

パンチのライン移動攻撃をする。キムにこれを防御させよう




着地したら、しゃがみ弱キックを空振りしよう


するとキムはしゃがみ強キックを空振りする


キムの足の戻り際に、強の斬影拳


起き上がりに攻撃を受けたら昇龍弾

VS ビッグ・ベア

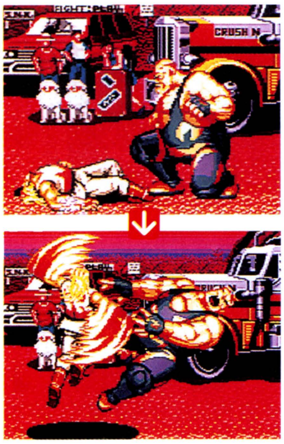
空破弾から投げをねらうパターン以外に、しゃがみ強キックだけで勝つこともできる。しゃがんで待ち、飛び込みやジャイアントボムの出かかりを、すべて返していこう。この戦法は、アンディの攻撃がギリギリで当たる間合いをキープすることがポイントだ。アンディが転ばされたときに、ベアが近くにいる場合は起き上がると同時に昇龍弾を使おう。


空破弾から投げる戦法は、基本中の基本。空破弾は強を使おう



ベアが飛び込んできたら、しゃがみ強キック


ジャイアントボムは、突進してくるまえにしゃがみ強キックで攻撃


アンディの起き上がりに出す昇龍弾が有効だ

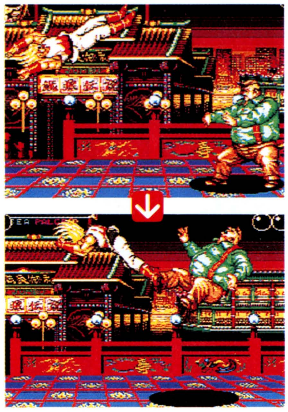
VS チン・シンザン

奥のラインに移動して、間合いを離す。そして、挑発をして大太鼓腹打ちを誘おう。この大太鼓腹打ちは、防御をしなくても当たらないので、地面で弾んだところに接近して着地時に投げてしまおう。また、強の空破弾も有効だ。チンが空破弾をよけようとしてバックジャンプしたところに当てることができる。チンは接近戦が強いので、追い詰められたときはライン移動で逃げること。


奥のラインへ移動。チンが追ってきたら、間合いを離して挑発する

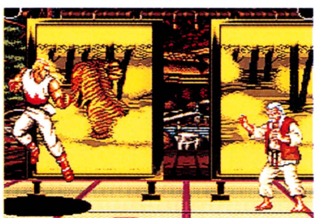

大太鼓腹打ちがアンディの目の前に落下する

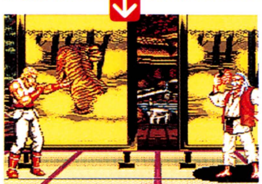

チンの体がバウンドしているあいだに近づき、投げてしまおう

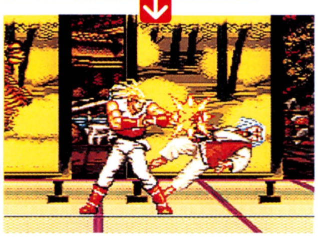

空破弾を避けようとするが、空中で当たる

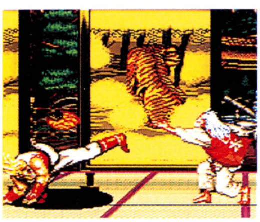
VS 山田 十平衛

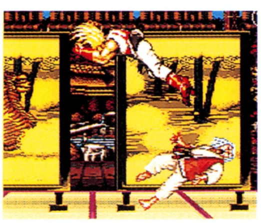
ラウンドスタートしたら、飛び退きで間合いを離して挑発する。すると十平衛も挑発してくるので、挑発ポーズをとっているところを強の斬影拳で攻撃する。そして、十平衛が倒れているあいだに間合いを離し、再び挑発をしよう。このパターンを繰り返して、十平衛の体力ゲージが赤くなってからは、強の空破弾を連発すること。


ラウンドスタートしたら、すぐに飛び退きをして間合いを離そう


挑発して、十平衛の挑発を誘う


挑発している十平衛に強の斬影拳。このパターンを繰り返そう


しゃがみ強キックで、センベイ手裏剣をよける

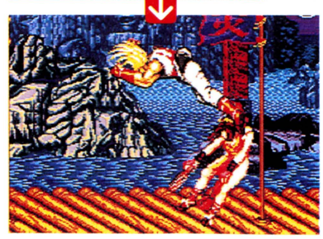

十平衛の体力ゲージが赤いときは強の空破弾

VS 不知火 舞

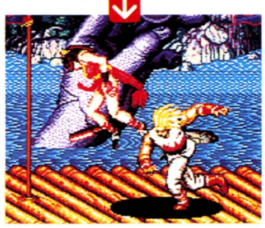
ラウンドスタートと同時に、飛び退きで間合いを離す。そして強の空破弾を出す。舞は花蝶扇や龍炎舞で反撃してくるが強の空破弾はこれらの攻撃を飛び越えて命中する。舞が倒れているあいだに間合いを離し、再び強の空破弾を出そう。また、舞が必殺忍蜂、ムササビの舞で攻撃してきた場合は、防御したあとに投げてしまおう。


ラウンドスタートと同時に飛び退きをして、間合いを離す


強の空破弾を出す。舞は反撃を試みるが…


空破弾をくらってしまう。空破弾を防御された場合は投げること


ムササビの舞や必殺忍蜂は、ひとまず防御する


舞が着地するところをねらい、投げてしまおう

VS ビリー・カーン

ラウンドスタート時と同じぐらいの間合いから弱の空破弾を出す。すると、ビリーはこれを防御するので、着地と同時に投げてしまおう。あとは、ビリーの起き上がりをねらって、ライン飛ばし攻撃を繰り返そう。ライン飛ばし攻撃がうまく使えない場合は、弱の空破弾を防御させて投げ、起き上がりに飛翔拳を撃つ、というパターンで攻めてもいい。

ラウンドスタート時と同じぐらいの間合いから、弱の空破弾を出す





すると、ビリーは空破弾を防御するので…



着地したら、ビリーが次の行動をとるまえに投げてしまおう





ビリーの起き上がりには、ライン飛ばし攻撃だ

VS ローレンス・ブラッド

まず、ローレンスとアンディが画面の両端にいる状態にする。そして、しゃがみ弱パンチでローレンスの技を誘おう。ブラッディスピンは強の斬影拳で、ローレンスが飛んできた場合は、昇龍弾で迎撃する。また、空破弾から投げるパターンも有効だ。アンディの体力ゲージが赤い場合は、投げたあと、ローレンスの起き上がりに超裂破弾をねらってみよう。

画面両端に離れれば、しゃがみ弱パンチでローレンスの技を誘える





ブラッディスピンの場合は、強の斬影拳で迎撃



空破弾から投げ、ローレンスの起き上がりをねらって飛翔拳を撃つ





起き上がりをねらった超裂破弾が有効だ

VS アクセル・ホーク

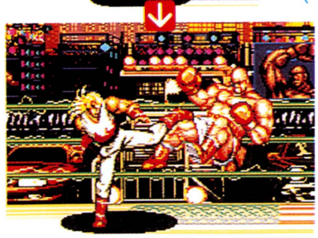
まず、飛び退きで間合いを離して挑発をする。すると、アクセルが突進してくるので、昇龍弾で返そう。あとはビリーと同様に、起き上がりをねらってライン飛ばし攻撃をしよう。空破弾から投げをねらうパターンも有効だ。このステージはライン移動ができないので、アクセル得意の接近戦に持ち込まれないようにすること。

ラウンドスタートと同時に飛び退きで間合いを離し、挑発をする



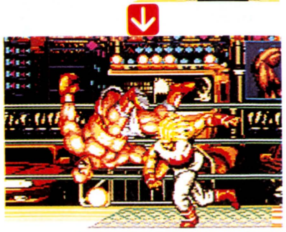


アクセルが突進してくるので、昇龍弾で迎撃



アクセルの起き上がりへのライン飛ばし攻撃を繰り返そう





空破弾のあとに投げるパターンで攻めてもいい

VS ヴォルフガング・クラウザー

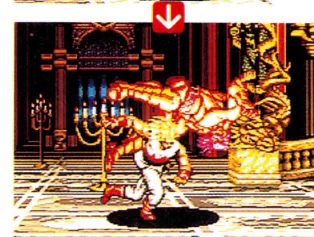
まず、クラウザーにライン移動攻撃を防御させる。クラウザーの防御が解ける前に弱の空破弾を出し、着地と同時に投げよう。このとき空破弾を出すタイミングが早すぎると逆に投げられてしまう。ライン移動攻撃のあと、ひと呼吸おくのがコツだ。あとは、奥と手前のラインを移動しながらライン飛ばし攻撃を繰り返そう。

パンチのライン移動攻撃をする。クラウザーに防御させよう





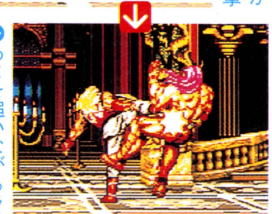
ひと呼吸おいて、弱の空破弾を出す



着地したら投げる。あとは、ライン移動攻撃から手順を繰り返そう



クラウザーの起き上がりに、ライン飛ばし攻撃



あとを追いながらライン飛ばし攻撃を繰り返す



東　丈

ムエタイを修得するために、幼い頃1人で本場タイに渡る。そして、史上最年少で王座を手中にし、自らの持つ連勝記録を更新し続ける若きムエタイチャンプだ。



強力な避け攻撃とバラエティに富んだ必殺技

丈の避け攻撃は、リーチの長さ、技の出るスピードが非常に優れている。そのため、相手の攻撃を防御したあとに出してもヒットする。必殺技は種類が豊富で、特に、ハリケーンアッパー、タイガーキックが役に立つ技だ。


パフォーマンスの高い避け攻撃が、丈の魅力

通　常　技

若干スキがあるものの、最も使用頻度が高い技がしゃがみ強キックのスライディングだ。この技は舞、十平衛、アンディの飛び道具をくぐりつつ、攻撃をすることが可能だ。また、相手の飛び込みのほとんどを返すことができる。

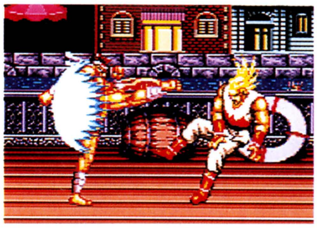

若干のスキがあるので、ここぞというときに使う

特　殊　技

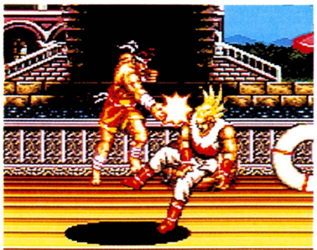
丈は、投げ技とつかみ技をひとつずつ持っている。実戦では投げ技のレッグスルーを使おう。また、手前のラインでのライン飛ばし攻撃のリーチは目をみはるものがある。さらに避け攻撃は、全キャラ中トップクラスの能力を誇る。常にこの技をねらっていこう。

投げ技	
レッグスルー	→＋強パンチ
つかみ技	
ひざ地獄	→＋強キック


足踏みするように腹を蹴り上げるひざ地獄


避け攻撃は、上半身が無敵になる。飛び道具をかわしながら攻撃できる


足を使って相手を投げるレッグスルー


ライン移動攻撃。速くて低い軌道を描く、パンチのほうを使おう

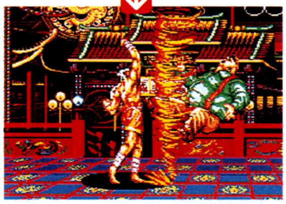

ライン飛ばし攻撃は、手前のラインのほうがリーチが長い

必殺技と超必殺技

ハリケーンアッパーは、拳で作った小さな竜巻を相手に飛ばす技。相手の起き上がりをねらって使用する。タイガーキックは、上昇中に無敵時間が発生する優秀な対空技だ。足先から相手に突進するスラッシュキック、無数のパンチを繰り出す爆裂拳の2つの技はスキが大きく実用的ではない。超必殺技のスクリューアッパーは、画面上端に届くほどの竜巻を作り出す。


ハリケーンアッパーは飛び道具だ


タイガーキックは、上昇中が無敵



超必殺技は相手の起き上がりをねらうと効果的

ハリケーンアッパー
←↙↓↘→＋パンチ



タイガーキック
↓↘→↗＋キック



スラッシュキック
↙↗＋キック



爆　裂　拳
パンチ連打



超 スクリューアッパー
→←↙↓↘＋強パンチ＋弱キック



【キャラ別攻略】避け攻撃とライン移動攻撃を主体に攻めろ

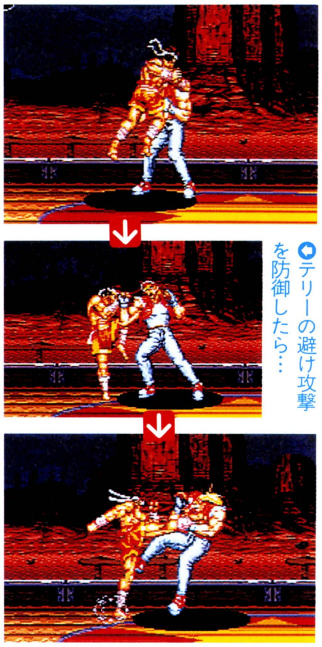
ライン移動攻撃を仕掛け、相手が反撃してくるところを防御して直後に避け攻撃をたたき込む。このパターンが丈の基本戦法だ。相手の技を的確に返していくことが、勝利への近道だ。


↑避け攻撃を使いこなすことがポイント

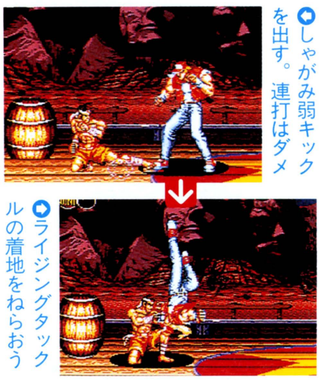
VS テリー・ボガード

まず、パンチのライン移動攻撃を繰り返す。そして、丈のライン移動攻撃を返そうとするテリーの避け攻撃を防御しよう。ライン間の移動中から方向キーの防御方向を押していれば簡単だ。このあと、避け攻撃でテリーを転ばせる。起き上がりに弱のハリケーンアッパーを撃ち、再びライン移動攻撃を繰り返そう。また、しゃがみ弱キックでライジングタックルを誘い、着地時に投げる戦法もある。

↑ライン移動攻撃を何回も繰り返す。パンチのほうを使うといい


↑テリーの避け攻撃を防御したら…

↑避け攻撃で反撃。起き上がりには弱のハリケーンアッパーを撃つ

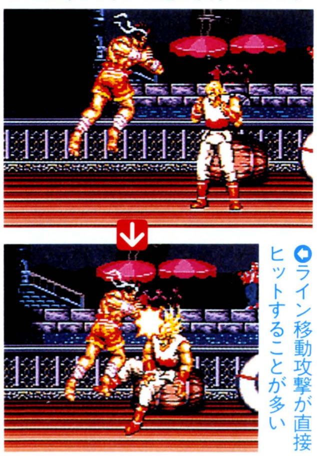

↑しゃがみ弱キックを出す。連打はダメ

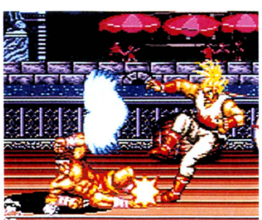
↑ライジングタックルの着地をねらおう

VS アンディ・ボガード

攻め方はテリーと同じ。パンチのライン移動攻撃に対するアンディの避け攻撃を防御して、避け攻撃を使っていけば勝つことができる。ただし、テリーよりライン移動攻撃が直接ヒットすることが多い。また、アンディが近い間合いで飛翔拳を撃ってきたら、スライディングで反撃しよう。

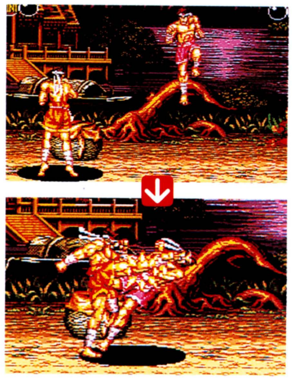
↑パンチのライン移動攻撃。アンディの反撃に対する避け攻撃をねらう


↑ライン移動攻撃が直接ヒットすることが多い

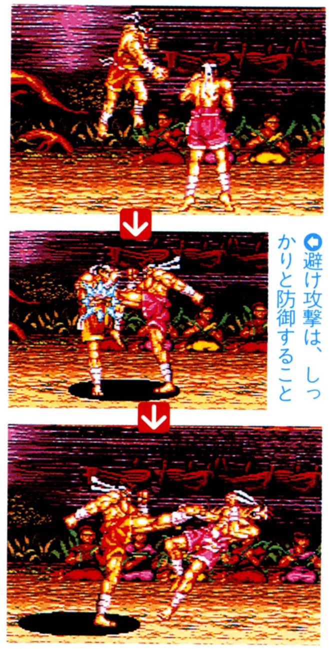

↑飛翔拳を撃つところをスライディングで攻める

VS 東丈

テリーと同じ戦法が通用する。パンチのライン移動攻撃を繰り返す。ライン間の移動中から方向キーの防御の向きを押しっぱなしにしておこう。相手の避け攻撃を防御したら、すかさず避け攻撃で反撃。あとは起き上がりをねらい、弱のハリケーンアッパーを撃とう。しかし、この戦法はライン移動攻撃どうしが相打ちになる場合が多い。相手のライン移動攻撃を待ち、避け攻撃で返す戦法も有効だ。


↑相手のライン移動攻撃は避け攻撃で返す

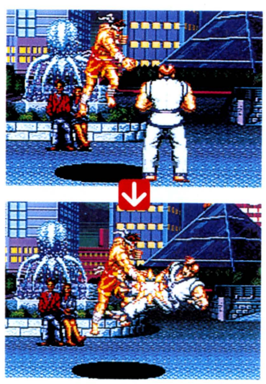
↑攻め方はテリーと同様。パンチのライン移動攻撃を繰り返す


↑避け攻撃は、しっかりと防御すること

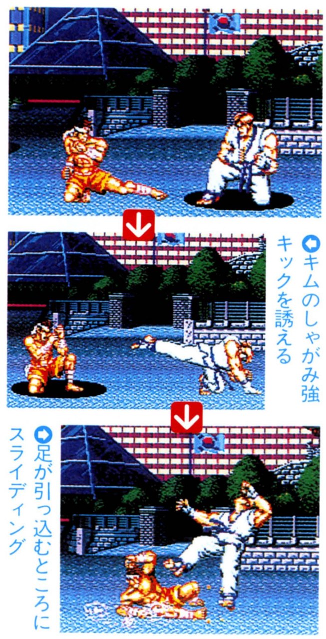
↑避け攻撃でお返し。起き上がりをねらって弱のハリケーンアッパーだ

VS キム・カッファン

ラウンドスタートと同じぐらいの間合いで、しゃがみ弱キックを連打する。すると、キムはしゃがみ強キックか半月斬を出してくる。半月斬は防御。しゃがみ強キックは戻り際をスライディングで攻撃しよう。しかし、キムのゲージが赤いときは鳳凰脚を使ってくるので、対テリー戦と同様、ライン移動攻撃と避け攻撃を使って闘おう。


↑キムの体力ゲージが赤くなったあとは、ライン移動攻撃と避け攻撃で攻めよう

↑ラウンドスタート時と同じぐらいの間合いでしゃがみ弱キックを出す


↑キムのしゃがみ強キックを誘える

↑足が引っ込むところにスライディング

VS ビッグ・ベア

強パンチを空振りすると、ベアは飛び込んでくるかジャイアントボムを出してくる。どちらもスライディングで返そう。間合いはスライディングがギリギリ届くぐらいがベストだ。ベアの体力が残り少なくなったら、ハリケーンアッパーを連発。防御させて少しずつ体力を奪っていこう。また、ベアが丈の近くにライン移動してくると、必ず投げ技か、つかみ技を使ってくる。ライン移動で逃げよう。

❍強パンチを出す。このときの間合いはラウンドスタート時とほぼ同じ





❍ベアの攻撃を誘うことができる



❍飛び込みや、ジャンアントボムの出かかりをスライディングで返す



❍飛び道具を防御させて、体力を奪う



❍投げられないように間合いを取ること

VS チン・シンザン

奥のラインで挑発をして、大太鼓腹打ちを誘う。丈の目の前にチンが着地するので、地面にバウンドしたときに前進して、投げてしまおう。これが楽勝パターンだ。手前のラインで闘う場合は、丈のつま先がギリギリで当たるようにライン飛ばし攻撃をしよう。また、丈の体力ゲージが赤い場合は、チンの起き上がりをねらって、スクリューアッパーを撃とう。高い確率でヒットする。

❍奥のラインへ移動。チンが追ってきたら、間合いを広げて挑発する





❍大太鼓腹打ちがくる。防御は必要ない



❍大太鼓腹打ちがバウンドしたら前進。着地したところを投げよう



❍手前のラインでは、ライン飛ばし攻撃

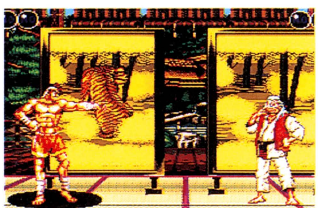


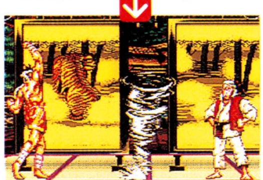
❍起き上がりへの超必殺技が有効だ

VS 山田 十平衛

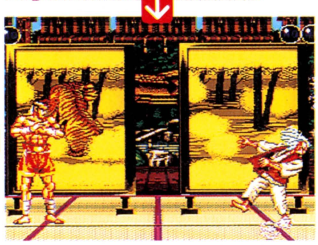
ラウンドスタートしたら飛び退きで間合いを広げて挑発する。すると、十平衛も挑発してくる。十平衛が挑発を始めた瞬間に強のハリケーンアッパーを撃とう。十平衛の体力ゲージが赤くなるまでは、このパターンで攻めよう。ゲージが赤くなってからは、弱のハリケーンアッパーを連発していれば簡単に勝つことができる。

❍挑発をすると十平衛も挑発。センベイを食べ始めると同時に…

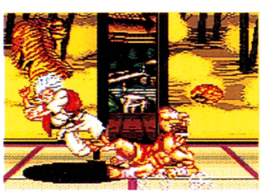




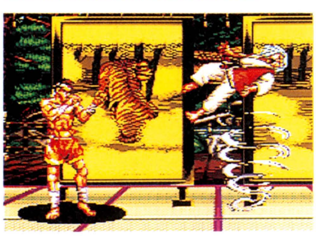
❍強のハリケーンアッパーを撃とう



❍再び挑発をする。十平衛の体力ゲージが赤く点滅し始めるまで、この戦法でダメージを与え続けよう



❍センベイをスライディングでよける



❍十平衛の体力ゲージが赤くなったら、弱のハリケーンアッパーを連発

VS 不知火 舞

基本的に攻め方はテリーと同じ。パンチのライン移動攻撃を繰り返す。ライン移動攻撃に対する舞の避け攻撃を防御したら、すかさず避け攻撃で反撃しよう。この直後に、弱のハリケーンアッパーを出しておくと起き上がる舞にヒットする。あとは再びライン移動攻撃を繰り返そう。ムササビの舞や必殺忍蜂は、防御したあとに投げることができる。



❍パンチのライン移動攻撃を繰り返す



❍舞の避け攻撃を防御したらチャンスだ



❍避け攻撃をお見舞いしてやろう



❍弱のハリケーンアッパーで仕上げ



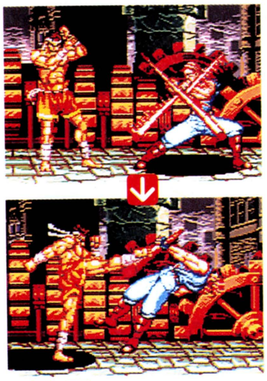
❍花蝶扇の下をスライディングでくぐる



❍ハリケーンアッパーを撃つとムササビの舞がくる。乱用は避けること

VS ビリー・カーン

ラウンドがスタートしたら、画面端まで後退し、ビリーの攻撃を防御し続ける。ビリーが三節棍を伸ばしてきたら、三節棍の戻り際に避け攻撃を当てて転ばせる。あとは起き上がりをねらってライン飛ばし攻撃を繰り返そう。まれにライン飛ばし攻撃に対して、ビリーが旋風棍で反撃しようとするときがある。この場合は避け攻撃で対処し、再び起き上がりをねらったライン飛ばし攻撃を繰り返そう。



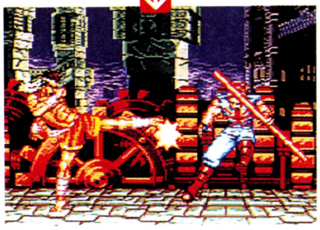
ライン飛ばし攻撃の際に、ビリーが旋風棍を出してきたら、避け攻撃で迎撃する

画面端まで後退して、ビリーの攻撃を防御しながらチャンスを待つ





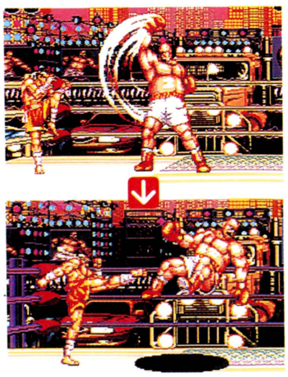
ビリーがスキを見せたら、避け攻撃



あとは、ビリーの起き上がりをねらい、ライン飛ばし攻撃を繰り返す

VS アクセル・ホーク

飛び退きで間合いを広げて挑発をする。すると、アクセルが突進してくるので、スライディングで転ばせよう。あとは起き上がりをねらい、ライン飛ばし攻撃を繰り返す。失敗してアクセルの猛攻を受けてしまった場合は、防御に徹して、技の戻り際をねらって避け攻撃で反撃しよう。アクセルは、丈の強パンチにも反応して突進してくるが、近い間合いから突っ込まれると反撃が難しいので強パンチは使わないほうが安全だ。



ピンチのときも、避け攻撃で切り抜ける

ゲームスタートと同時に、飛び退きで間合いを広げて挑発をする





突進してきたらスライディングで返す



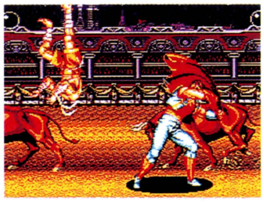
ビリーと同様に、起き上がりをねらってライン飛ばし攻撃を繰り返す

VS ローレンス・ブラッド

ラウンドスタートしたらローレンスが近づいてくるのを待ち、攻撃を防御する。そして、技の戻り際をねらって避け攻撃で反撃しよう。ローレンスが転んだ直後には、弱のハリケーンアッパーを撃つ。すると、起き上がるところに命中する。また、遠い間合いのときは、ローレンスが近づいてくるまでライン飛ばし攻撃を出していよう。ローレンスのほうから、当たりにきてくれることがある。



ライン飛ばし攻撃に当たりにくることも



防御に徹していると いきなり投げられる

ローレンスの攻撃を防御する。技の戻り際を見逃さずに…





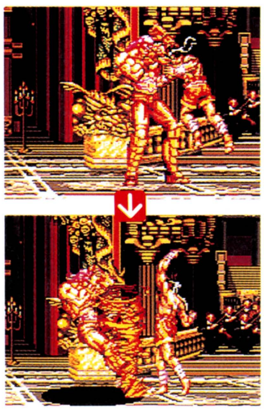
避け攻撃をして、転ばせよう



弱のハリケーンアッパーを撃つと、起き上がりにヒットする

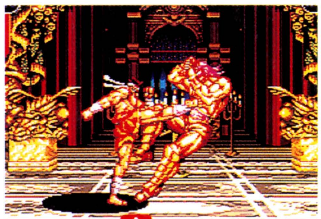
VS ヴォルフガング・クラウザー

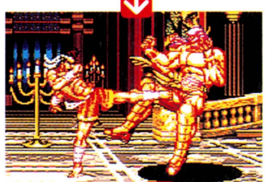
クラウザーの技の戻り際を、避け攻撃かスライディングで転ばせる。あとは、クラウザーの起き上がりにライン飛ばし攻撃。ヒットしたらライン移動をして、再度起き上がりにライン飛ばし攻撃をしよう。また、丈のライン移動攻撃をクラウザーに防御させると、直後に出すハリケーンアッパーや、スクリューアッパーが必ず当たる。覚えていて損はないテクニックだ。



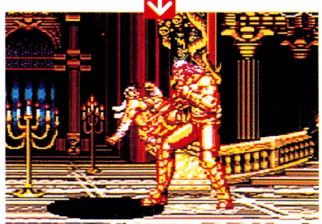
ライン移動攻撃を防御させたら、ハリケーンアッパーや、スクリューアッパーのチャンスだ

避け攻撃かスライディングを使って、クラウザーを転ばせよう





起き上がりにライン飛ばし攻撃をする



クラウザーが倒れているラインへ。再び起き上がりにライン飛ばし攻撃



キム・カッファン

韓国の国技であるテコンドーが、世界一の格闘技であることを証明するためにキング・オブ・ザ・ファイターズに参加。何よりも悪を憎む正義感の強い熱血漢だ。

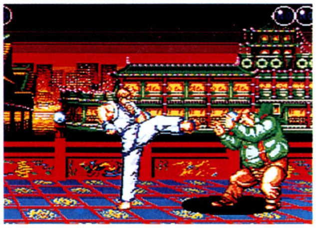


スキが大きいが強力な威力を持つ技の数々

キムの技はリーチが長く、威力も大きいが、スキが大きいという欠点を持つ。対COM戦では、比較的スキの小さい技と、必殺技を利用したキャンセル技を使って闘っていくことになる。

通常技

通常技の中で多用するのが立ち弱パンチ。出るのが速く、リーチも驚くほど長い。接近戦で相手に押されたら、これを使って脱出する。また、立ち強パンチと立ち強キックは、対空技として使うことができる。しかし、どちらも空振りしたときのスキが大きいので、確実に当てるように使おう。



キムは立ち強パンチもキック攻撃になる。横方向にもリーチが長い



リーチの長い立ち弱パンチ。これで、相手の技の出始めを攻撃する

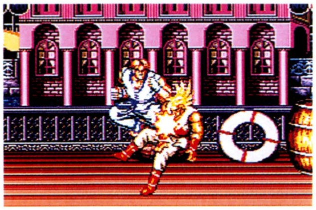


対空技の立ち強キック。二段蹴りなので、空振りするとスキが大きい

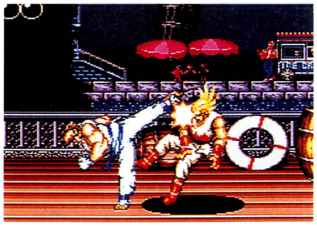
特殊技

避け攻撃は、出るのが遅いことを考慮して使えば、有効な対空技となる。ライン移動攻撃は、移動スピードが速く大抵の相手に勝つことができる。対COM戦では、このライン移動攻撃を中心とした戦法を多用する。ライン飛ばし攻撃は、出るのが速くリーチも長いとにかく使える技。相手の起き上がりをねらって、この攻撃を出すのが対COM戦のセオリーだ。

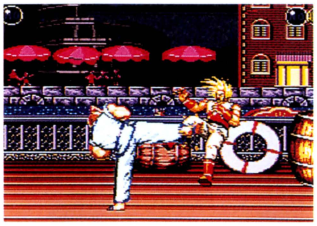
投げ技	
殺脚投げ	→＋強パンチ



強力なライン移動攻撃。これを利用して、ガンガン攻めていこう



避け攻撃のヨプチャギ。足元以外は無敵になるが出るのが遅い



リーチの長いライン飛ばし攻撃。通常技より使用頻度が高い

必殺技と超必殺技

半月斬は、出始めが弱いので、相手の起き上がりをねらって使おう。飛燕斬は、対空技としてよりも、接近戦で相手の攻撃にカウンターで当てる感じで使う。また、鳳凰脚は、威力が大きいだけでなく密着状態ならば、相手が防御をしていても入れることができる。こちらの起き上がりに近づいてきた相手へ、いきなり出すと効果的。



相手がこちらに近づいてきたら…



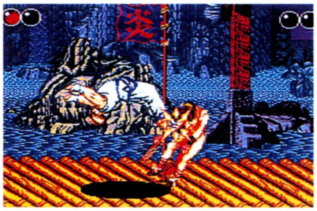
起き上がりと同時に鳳凰脚を出す



これで相手の体力をジワジワと減らす



鳳凰脚のダッシュで一気に接近！



接近戦で相手に攻め込まれたら、飛燕斬を使って脱出する



そして、防御状態の相手をおもむろに投げてしまう。まさに奇襲だ

半月斬
↓↙←＋キック



飛燕斬
↓にためて↑＋キック



飛翔脚
ジャンプ中に↓＋キック



超 鳳凰脚
↓↙←↙→＋弱キック＋強キック



【キャラ別攻略】リーチの長いライン飛ばし攻撃を使おう

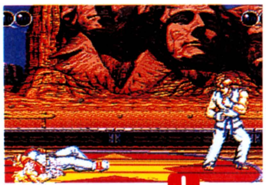
キムの基本戦法は相手の起き上がりへのライン飛ばし攻撃。キャラによって出すタイミングに誤差があるが、これだけで勝ててしまう相手もいる。ほかに、強力なライン移動攻撃を使った戦法も有効。



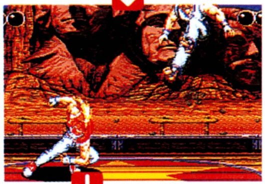
↑起き上がりの攻撃はライン飛ばし攻撃

VS テリー・ボガード

相手に飛燕斬などを当てて転ばせたら、間合いを離して相手が起き上がったと同時にバックジャンプする。そして、そこから飛翔脚を出そう。すると、テリーはクラックシュートを出そうとして、飛翔脚に当たってしまう。これを3回繰り返せば、相手は気絶するので、そこを投げなどで攻撃する。



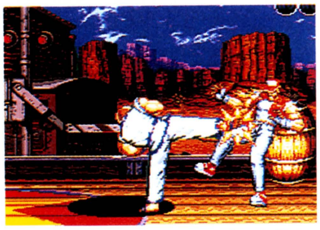
↑まずは、この状態からバックジャンプ



↑そして、そのまま飛翔脚に移行



↑すると、クラックシュートに当たる



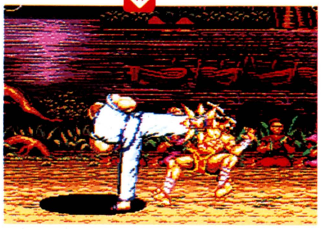
↑起き上がりにライン飛ばし攻撃も有効。防御されることもある

VS 東丈

ライン飛ばし攻撃などを防御させて、画面端に追い詰めたら、相手の避け攻撃の当たらない間合いから、ライン飛ばし攻撃を出す。すると、相手はバックジャンプするので、そこにライン飛ばし攻撃を当てよう。また、スライディングを防御して、ライン飛ばし攻撃を当てる戦法も有効だ。



↑まずは、相手のスライディングを防御



↑そして、ライン飛ばし攻撃を当てる。鳳凰脚を入れることもできる



↑この間合いでライン飛ばし攻撃だ



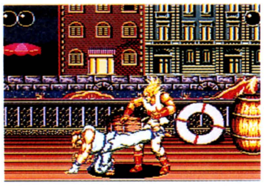
↑そして、バックジャンプした相手に、ライン飛ばし攻撃を当てる



↑ライン移動攻撃は、避け攻撃で返されることが多い。多用は禁物

VS アンディ・ボガード

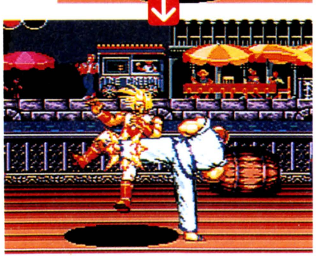
ひたすら、しゃがみ強パンチを連打する。これに反応して昇龍弾を出したらその着地時にライン飛ばし攻撃。ジャンプで飛び込んできた場合もしゃがみ強パンチだ。空破弾、超裂破弾を防御したあとは、鳳凰脚が入る。



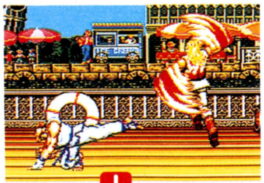
↑飛び込んできても、しゃがみ強パンチだ



↑空破弾で頭上を飛び越えられたら…



↑空中の相手に対して、ライン飛ばし攻撃を当てよう。これが確実だ



↑しゃがみ強パンチで昇龍弾を誘う



↑そして、昇龍弾の着地のスキにライン飛ばし攻撃を当てる

VS キム・カッファン

ライン移動攻撃を防御されたら、続けてライン飛ばし攻撃を出し、キャンセル技で強の半月斬を出す。すると、相手のうしろに回り込んで投げることができる。相手が画面端にいるときにはできない。相手の起き上がりには強の半月斬だ。



↑ライン移動攻撃を防御されたら…



↑着地と同時にライン飛ばし攻撃



↑キャンセル技を使って強の半月斬



↑そして、後ろから投げてしまう



↑接近戦は、ライン飛ばし攻撃が有効



↑起き上がりには、強の半月斬。タイミングがバッチリなら必ず当たる

VS ビッグ・ベア

しゃがみ弱キックで相手の立ち強キックを誘い、そこにライン飛ばし攻撃が簡単で確実だ。ジャンプで飛び込んできたら、立ち強キックで対処する。ライン移動攻撃を防御されたら、続けてライン飛ばし攻撃を出し、キャンセル技を使って強の半月斬。これに反応して強パンチを空振りしたところに飛翔脚をお見舞いしよう。


まずは、ライン移動攻撃を防御させる


続けて、ライン飛ばし攻撃を出す


キャンセル技を使って強の半月斬


そして、すばやくバックジャンプ


相手が立ち強パンチを空振りしているスキに飛翔脚を当てる


相手が立ち強キックを出したら…

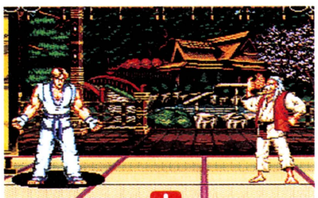

ワンテンポおいてからライン飛ばし攻撃。タイミングが早いと相打ち

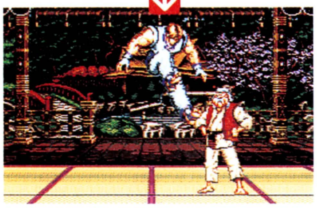

相手がジャンプで飛び込んできたら、立ち強キックで対処する

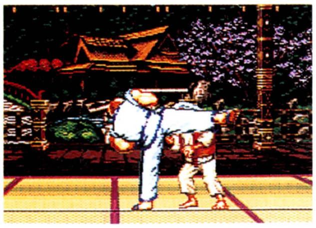
VS 山田 十平衛

飛燕斬などを当てて転ばせたら、起き上がりにライン飛ばし攻撃を繰り返すだけで勝てる。ライン飛ばし攻撃は早めに出そう。また挑発すると、相手も挑発してくるので、そこに飛翔脚を当ててもよい。

挑発すると挑発し返してくる



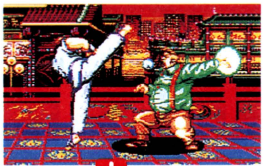

挑発のスキに飛翔脚で攻撃だ


ライン飛ばし攻撃は、近い間合いから早めに出すとよい

VS チン・シンザン

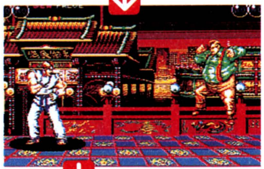
笑えるパターンがある。一定の間合いでタイミング良く立ち強パンチを出すと、氣雷砲を出そうとして、立ち強パンチに勝手に当たってくれるのだ。なれてしまえば、これだけで勝つことができる。また、チンは挑発をすると、大太鼓腹打ちを出してくる。奥のラインならば大太鼓腹打ちが届かずに、手前に着地するので、そこを投げることができる。手前のラインの場合は、立ち強キックで対処する。


起き上がりへの攻撃は返される


この間合いで立ち強パンチを出す

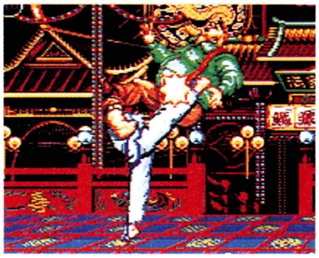

氣雷砲を出そうとして前に乗り出し、勝手に立ち強パンチに当たる


まずは、奥のラインで挑発する


すると、大太鼓腹打ちをしてくる


しかし、手前に着地してしまう


バウンドしているところを投げる


手前のラインの場合は、大太鼓腹打ちを立ち強キックで返す

VS 不知火 舞

投げなどで転ばせて、起き上がりにライン飛ばし攻撃を繰り返すだけで勝てる。また、遠い間合いから立ち弱パンチを出して、飛び込みを誘い、この着地のスキに投げてしまう戦法も有効だ。必殺忍蜂と超必殺忍蜂、ムササビの舞を防御したあとは、投げか鳳凰脚だ。


起き上がりへのライン飛ばし攻撃は、早めに出すようにする

遠い間合いで立ち弱パンチ




そして、ジャンプの着地地点で待ち構えて投げてしまう

VS ビリー・カーン

相手をいかに転ばせるかで勝負が決まる。まず、ラウンド開始時ぐらいの間合いで、弱の飛燕斬を出す。そして、ビリーが雀落としを出したら、飛燕斬の着地と同時にライン飛ばし攻撃を当ててやろう。あとは、相手の起き上がりをねらって、ライン飛ばし攻撃を繰り返すだけで勝てる。



↑このくらいの間合いで弱の飛燕斬だ



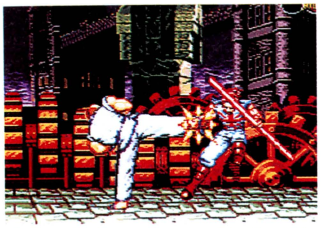
↑そして、雀落としを空振りしたら…



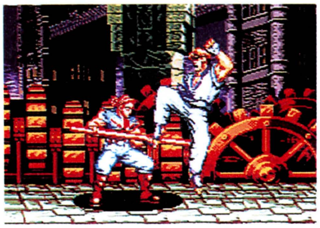
↑着地と同時にライン飛ばし攻撃を出す



↑リーチの長い立ち弱パンチで攻める戦法もある。タイミングが重要だ



↑起き上がりへのライン飛ばし攻撃は、足先が当たる感じで遅めに出す



↑ライン飛ばし攻撃の代わりに、鳳凰脚を入れることもできる！

VS ローレンス・ブラッド

相手のスライディングを防御したあとは、ライン飛ばし攻撃を当てることができる。間合いが離れているときに、しゃがみ弱パンチを出すと、ブラッディスピンを出してくるので、バックジャンプして飛翔脚を当てよう。ブラッディスピンを防御した場合は、すばやく鳳凰脚を出せば、相手の着地のスキに入れることができる。また、画面端でタイミングよく立ち弱パンチを出す戦法も有効だ。



↑画面端で立ち弱パンチを連打だ



↑この間合いでしゃがみ弱パンチを出す



↑すると、ブラッディスピンを出す

↑相手のスライディングを防御





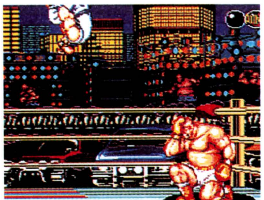
↑そのあと、ライン飛ばし攻撃が確実に当たる。鳳凰脚でも可能だ



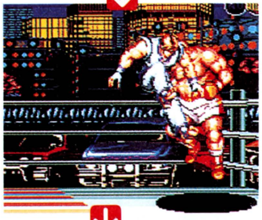
↑防御したあとにすばやく鳳凰脚。相手の着地に見事にヒットする

VS アクセル・ホーク

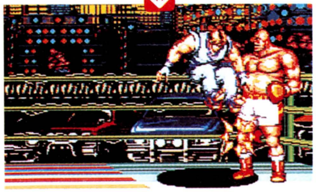
試合開始直後に少し前進してライン飛ばし攻撃を出すと、当てることができる。あとは、起き上がりにライン飛ばし攻撃を繰り返すだけでOK。挑発して突進してきたら、しゃがみ強キックで転ばせよう。また、相手の起き上がりに早めの飛翔脚を出すと、飛び退きで逃げようとして当たってくれる。画面端に追い詰めれば、これを繰り返すだけで勝つことができる。



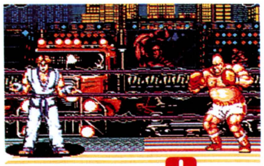
↑起き上がったのを確認してから飛び込む



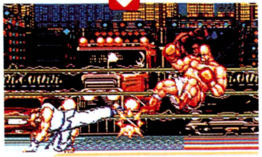
↑飛翔脚を出すと飛び退きで逃げるが…



↑飛翔脚に当たってしまう。これの繰り返しでも勝つことができる



↑挑発すると、突進してくる



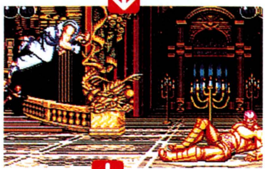
↑そこに、しゃがみ強キックで攻撃

VS ヴォルフガング・クラウザー

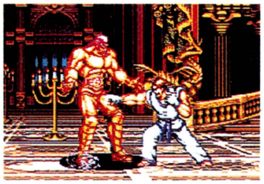
相手を飛燕斬などで転ばせたら、起き上がりにライン飛ばし攻撃を遅めに出そう。防御されることもあるがほとんど当たる。また、相手の起き上がりに早めに飛翔脚を出すと、相手が技を出そうとしたところに当てられる。また、接近しての立ち弱パンチ連打も有効だ。



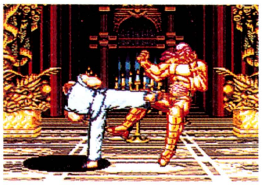
↑相手が転んだら間合いを離す



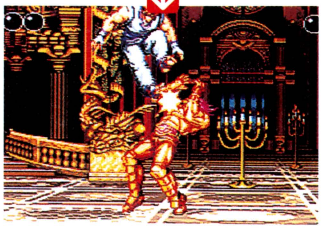
↑そして、起き上がる前に飛び込む



↑立ち弱パンチをタイミングよく出す



↑ライン飛ばし攻撃は、遅めに出す



↑そして、飛翔脚を出すと当たる。コツさえつかめばこれだけで楽勝だ



ビッグ・ベア

昔はライデンという覆面悪役レスラーだった。現在は正統派レスラーとして活躍。その巨体から繰り出される技は、すべてが破壊力抜群のパワーファイターだ。



プロレス仕込みのパワーで押しまくろう

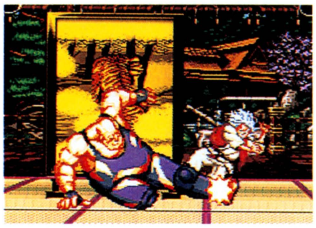
ベアは、ほかのキャラが小さく見えるほどの巨体だ。この体を活かしたパワフルな攻撃が得意で、通常技の威力もトップクラス。しかも、投げ技とつかみ技の種類が多く、強力なので利用価値は大だ。



投げ技とつかみ技を多数持っている

通常技

全体的にテリーや舞に比べてリーチこそあまりないが、ベアの通常技は使用できるキャラのなかで、No.1の攻撃力を持つ。通常技を当てているだけでも、ダメージをかなり与えられるぞ。特にしゃがみ弱パンチは、相手の飛び込みや必殺技を誘い、迎撃もできる利用価値の高い技だ。立ち強キックは、相手の下段攻撃をかわしながら攻撃できるという利点を持っている。



リーチがあり、出ている時間が長いしゃがみ強キックで相手を転ばす



相手の突進を止められる、立ち弱キック



立ち強パンチもリーチが長い



立ち強キックは空中に浮くので、相手の下段攻撃は当たらない



しゃがみ弱パンチだけで勝てる相手もいる。連打もでき、強力な技だ

特殊技

ベアはライン移動攻撃の攻撃判定が大きいので、打ち負けることはあまりないぞ。投げ技とつかみ技が7種類あり、技をかけられる間合いが広い。相手の技の空振りなどを見逃さずに投げを決めよう。また、ライン飛ばし攻撃は出るのが遅いので、相手の起き上がりに重ねるように出すといい。



攻撃範囲が広い、ベアのライン移動攻撃。主にキックを使う



ライン飛ばし攻撃は、相手の起き上がりに少し早めに出すのがコツ



投げ技は、状況に応じて使い分けよう

投げ技①	
パワーボム	→+強パンチ
投げ技②	
バックドロップ	←+強パンチ
投げ技③	
ラリアットドロップ	↘+強パンチ
投げ技④	
リフトアップスルー	↘+強キック
つかみ技①	
ネックハング	→+強キック
つかみ技②	
ベアハッグ	↓+強キック
つかみ技③	
ヘッドバッド	←+強キック

必殺技と超必殺技

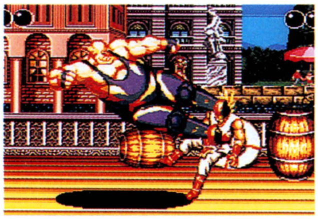
必殺技が超必殺技を含めて3つしかないが、ジャイアントボムが全キャラに対して非常に有効。この技は、上半身が無敵になり、当たると相手が必ず転ぶ。しかも、ためが一瞬で終わるので連発が可能だ。スーパードロップキックは、ため時間により威力が変わる。ただし、ほかの必殺技を出してしまうと、ためが解除されてしまうぞ。



防御されても体力を減らせる



連発して相手を固めよう



ほかの必殺技を出すと、ためが解除される。使う機会はあまりない

ジャイアントボム
↙にためて→+パンチ



スーパードロップキック
強キックを10秒以上押して離す



超 ファイアーブレス
→↘↓↙→+強パンチ+弱キック



【キャラ別攻略】ジャイアントボムを連発して勝利をつかめ

基本戦法は画面端に相手を追い詰め、ジャイアントボムを連発して相手を固めてしまうこと。防御されても連続して技を出し、体力を減らしていくことが大事だ。上半身が無敵になることを利用して、相手が飛び道具を出してきたときに出すなど、有効的に使おう。

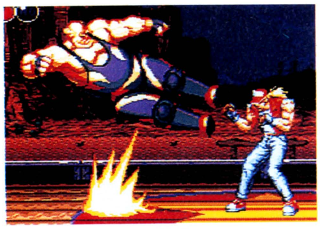

⬆ジャイアントボムを出しまくろう

VS テリー・ボガード

ラウンドスタート直後のジャイアントボムは、パワーウェーブで止められてしまう。まずは相手に接近して、パワーウェーブを出してきたら、立ち強キックだ。転ばせたら、起き上がりをライン飛ばし攻撃か、ジャイアントボムを連発しよう。また、キックのライン移動攻撃も決まりやすいぞ。


⬆相手が転んだら、起き上がりに…

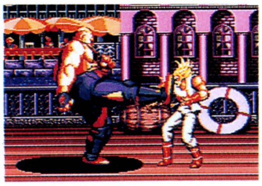

⬆重ねるようにライン飛ばし攻撃を出す


⬆パワーウェーブをかわして攻撃できる、立ち強キックを活用しよう

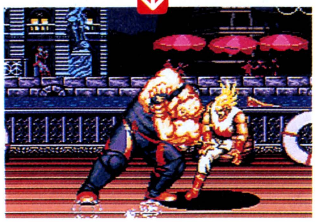

⬆キックのライン移動攻撃も決まる

VS アンディ・ボガード

立ち強パンチで、相手の昇龍弾を誘って投げよう。斬影拳は立ち弱キックで返せる。ジャイアントボムを出すと、昇龍弾で返されてしまうケースが多いので、飛翔拳を撃ってきたときや、昇龍弾の空振りをねらおう。1度転ばせたら、ジャイアントボム連発もOKだ。


⬆斬影拳は立ち弱キックで止めてしまえ


⬆飛翔拳を撃ってきたらこっちのもの


⬆ジャイアントボムですり抜けよう


⬆立ち強パンチで、昇龍弾を誘おう


⬆昇龍弾の降下中に、近づいて投げにいく

VS 東 丈

しゃがみ弱パンチなどで、スライディングを誘って投げる。相手を転ばせたら、そこからジャイアントボムを連発すれば勝てるぞ。ジャイアントボム連発の際には、相手の起き上がりに重ねるように出すこと。遅れるとスライディングのえじきになる。また、キックのライン移動攻撃も有効だ。


⬆ジャイアントボムがヒットしたら…


⬆再度、起き上がりに重ねる


⬆スライディングをしてきたら防御する


⬆投げて、大ダメージを与えよう


⬆ジャイアントボムを出すのが遅れると、スライディングのえじきだ

VS キム・カッファン

しゃがみ弱パンチで半月斬を誘って、防御後に投げよう。キムには、基本的にしゃがみ弱パンチを連打するだけで勝てる。半月斬もしゃがみ弱パンチで返せるが、大ダメージをねらっていくのなら投げだ。転ばせたら、起き上がりにジャイアントボムを重ねる。


⬆しゃがみ弱パンチを出していれば勝つ


⬆ジャイアントボムも効果的


⬆しゃがみ弱パンチで半月斬を誘う


⬆半月斬が終わったら、防御を解いて投げる。大ダメージ確実だ


⬆相手の起き上がりに重ねるように出せば、反撃を受けることはない

VS ビッグ・ベア

しゃがみ弱パンチで相手の飛び込みを誘い、バックジャンプ弱キックで返す。こちらがジャイアントボムを出すと、相手はライン移動をすることが多い。ジャイアントボムを当てるには、こちらのキックのライン移動攻撃を防御させて、着地後にすぐ出す戦法が有効だ。ジャイアントボムが当たったら、連発して体力を減らしていく。



↑しゃがみ弱パンチで相手を飛ばす


↑タイミングよく、バックジャンプ弱キックを出せば迎撃できるぞ

↓キックのライン移動攻撃を出しながらためを作り、相手に防御させる

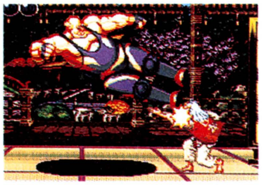


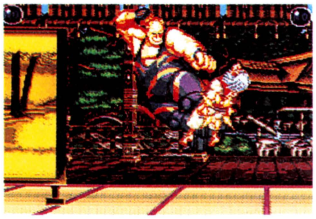

↑着地と同時にジャイアントボムだ


↑技を空振りすると、反撃される

VS 山田 十平衛

対十平衛戦は、普段はあまり使用しないスーパードロップキックを使った必勝戦法がある。ラウンドスタート直後に画面端どうしで挑発しあいながら、ためを作り続ける。タイムアップしそうになったら、スーパードロップキックを出す。相手はまだ挑発し続けているので、必ず当たるぞ。この戦法で、勝利を確実なものにできる。

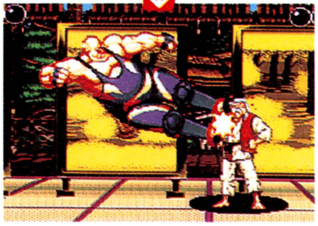

↑立ち強キックでセンベイをよけて攻撃


↑キックのライン移動攻撃が有効


↑スライディングは防御。このあと投げ

↑ラウンドスタート直後、画面端どうしで挑発して、相手の挑発を誘う




↑挑発しながら作ったためが爆発。スーパードロップキックを見舞おう

VS チン・シンザン

基本的にはジャイアントボムの連発でOKだが、避け攻撃やライン飛ばし攻撃が強力なので、そこまで持ち込むのに苦労するキャラだ。簡単な勝ち方は、奥のラインで挑発して大太鼓腹打ちを誘う。大太鼓腹打ちは間合いによって、当たるときと当たらないときがあるので、一応防御してから投げにいく。これを繰り返せば勝てるぞ。


↑相手を画面端に追い詰めれば、ジャイアントボム連発で勝てるぞ

↓奥のラインで、相手を挑発しよう



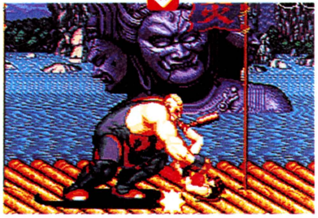

↑一応、防御してから投げにいこう


↑ジャイアントボムには、氣雷砲がくる

VS 不知火 舞

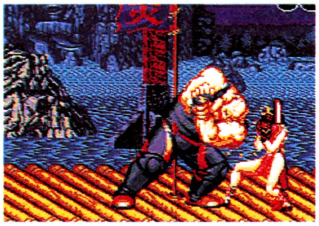
舞には考えなしにジャイアントボムを出しても、当たってくれるので楽な相手だ。ジャイアントボムを出して、相手がムササビの舞を仕掛けてきたら、防御後に投げる。また、挑発して必殺忍蜂を誘い、防御して投げることも可能だ。


↑ムササビの舞を出してきたら、防御だ


↑必ず投げることができるのだ


↑起き上がりをねらったジャイアントボムは、かなり決まりやすい

↓相手を画面端に追い詰めたら、ジャイアントボム連発で固めよう


↓画面端で相手を挑発すると…



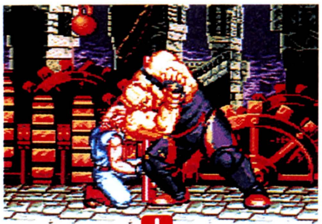

↑必ず必殺忍蜂がくるので、防御しよう

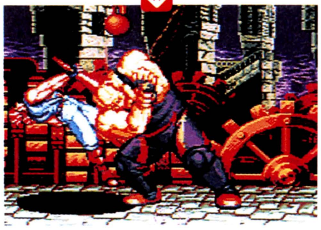

↑防御して投げ。これを繰り返す

VS ビリー・カーン

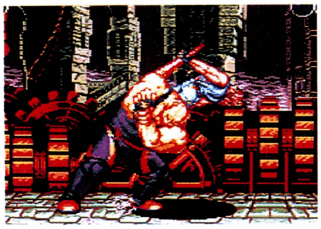
ジャイアントボムの連発でOK。ラウンドスタート直後、飛び退きなどで間合いをとり、ジャイアントボムを出せばこっちのもの。相手はジャンプしてよけようとするか、防御する。ジャンプした場合は相手に確実にヒットする。防御されたらジャイアントボムを連発して、体力を減らしていこう。

ジャイアントボムを防御したら、ビリーの運命は決まったようなもの





ジャイアントボムの連発で、防御の上から体力をすべて奪える



ジャイアントボムをジャンプしてよけようとするが、必ず当たるぞ

VS アクセル・ホーク

ラウンドスタート直後に、ライン飛ばし攻撃が決まりやすい。起き上がりのライン飛ばし攻撃も連続で入れられる。また、画面端どうしでこちらが挑発すると、相手は突進してくるので、しゃがみ強キックで迎撃しよう。ジャイアントボムはかわされることが多い。かわされたら、しゃがみ弱パンチで相手の攻撃を封じよう。



ラウンドスタート直後に相手が近寄ってきたら、ライン飛ばし攻撃だ

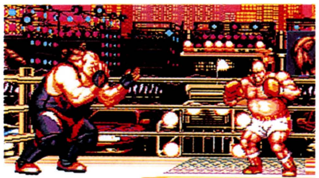


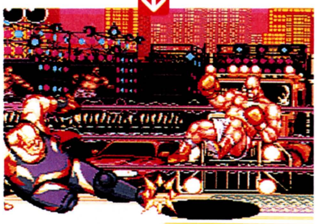
起き上がりのライン飛ばし攻撃が有効



電流が流れているロープでもダメージ

画面端で相手を挑発すると…





相手は突進してくるので、早めにしゃがみ強キックを出して迎撃する



ジャイアントボムは、結構よけられる



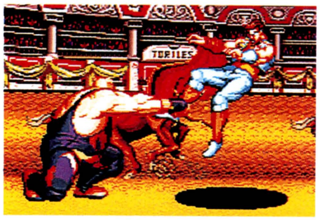
すかさずしゃがみ弱パンチを出して、相手の攻撃のチャンスをつぶす

VS ローレンス・ブラッド

相手の通常技とブラッディスピンは、すべてしゃがみ弱パンチで対処できる。相手のジャンプ攻撃も間合いが離れていれば、しゃがみ弱パンチで迎撃できる。無造作に近づいてきたら、しゃがみ弱パンチでダメージを与えよう。スライディングは防御すれば、そのあと投げることができるぞ。また、しゃがみ弱パンチでブラッディスピンを誘えば、これもしゃがみ弱パンチで返すことができる。



しゃがみ弱パンチに勝手に当たる



飛び込みにも、しゃがみ弱パンチ

スライディングは防御すれば…





相手を投げることが可能だ



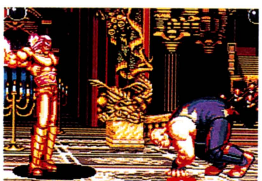
しゃがみ弱パンチで、必殺技を誘う



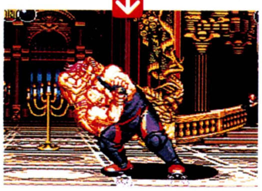
相手の手先に当たるように、パンチ！

VS ヴォルフガング・クラウザー

ジャイアントボムを出すと、カイザーウェーブかブリッツボールを出すことがある。しかし、カイザーウェーブは出るまえにジャイアントボムを当てられるし、ブリッツボールはすり抜けられる。基本的にジャイアントボム連発で押していけばいい相手。防御されても、ドンドン仕掛けよう。

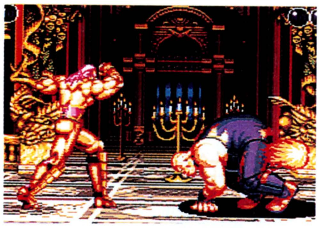


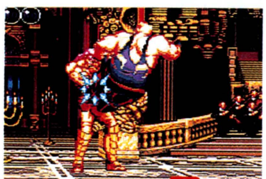
カイザーウェーブは気にしなくていい



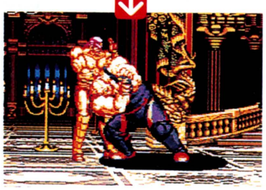
ジャイアントボムの方が先に出るのだ

ブリッツボールもこの通り、ジャイアントボムですり抜けられる





キックのライン移動攻撃を防御させる



着地後に、ジャイアントボムを出そう



山田 十平衛

若いころは「鬼の山田」といわれたほどの柔道家。その技のキレは歳をとった現在も衰えていない。有名になってギャルにもてようと、世界一の格闘家を目指す。



多彩な投げ技と強力なつかみ技が使える!!

十平衛は必殺技を含め、多くの投げ技、つかみ技を持っている。対COM戦では、ある条件で必殺技を使わないと、勝てない相手もいる。技を入れる間合いやタイミングをしっかり覚えよう。



投げ技、つかみ技が豊富なキャラだ

通　常　技

十平衛の通常技で最も使用頻度が高いのは、スライディングになるしゃがみ強キックだ。しゃがみ弱パンチも、相手の動きを封じ込めるのに重宝する。飛び込む際には、パンチよりリーチの長い強キックを使用するのがいいだろう。



見た目以上に強い、しゃがみ弱パンチ



スライディングは、相手を転ばせられる



前方向に強いジャンプ強キックを使おう

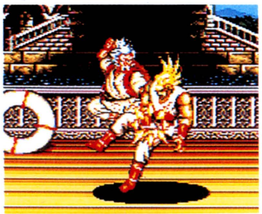
特　殊　技

特殊技の中で、使う機会が多いものは、ライン移動攻撃、ライン飛ばし攻撃、そして投げ技だ。キャラによっては、ライン飛ばし攻撃を繰り返すだけでダメージを与えることができる。ボタンを押してから、出るまでのタイミングをしっかり覚えておこう。

投げ技①	
一本背負い	→＋強パンチ
投げ技②	
俵投げ	↘＋強パンチ
投げ技③	
巴投げ	←＋強キック
投げ技④	
いずな落とし	ジャンプ中に↓＋強キック
つかみ技①	
熊殺し	↗＋強パンチ
つかみ技②	
弁慶泣かし	→＋強キック



十平衛の避け攻撃を使う場面は多くない



ライン移動攻撃は、主にキックの方を使う



特定のキャラには、このライン飛ばし攻撃を続けるだけで勝てる

必殺技と超必殺技

十平衛の必殺技は、ためが必要だ。相手のスキを逃さないように、いつもためを作っておこう。十平衛の基本戦法は、センベイ手裏剣で相手を飛ばし、スライディングで迎撃するというもの。これは、ほとんどのキャラに有効なのでドンドン使おう。また、しゃがみ弱パンチからのダッシュ二本背負いや、大いずな落とし、ダイナマイトいずな落としも決めやすい。





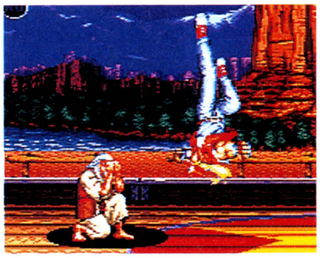
センベイで飛ばし、スライディングで迎撃する



相手にしゃがみ弱パンチを当てて…



ダッシュ二本背負いを出す



ためはいつも作っておき、必殺技の空振りなどのスキに技を出そう

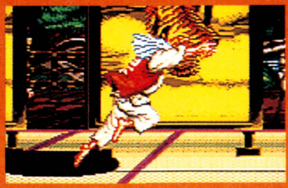
センベイ手裏剣
←にためて→＋パンチ



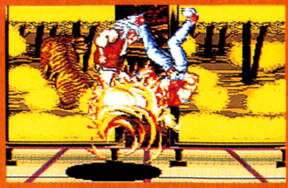
大いずな落とし
↓にためて↑＋パンチ



ダッシュ二本背負い
←にためて→＋キック



超 ダイナマイトいずな落とし
↙にためて↓↘＋弱キック＋強パンチ



【キャラ別攻略】センベイ手裏剣とスライディングで攻める

十平衛は、センベイ手裏剣とスライディング中心の戦法になる。ここで重要なのが相手との間合いだ。間合いを見極めないと、スライディングが届かなかったり、センベイを出すときに攻撃を受ける。



自分の得意な間合いで闘うのが重要だ

VS テリー・ボガード

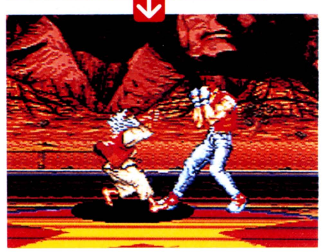
テリーが奥のラインにいるときに、手前のラインからキックのライン移動攻撃を出す。このとき空中でためを作っておき、テリーがライン移動攻撃を防御したら、すかさずダッシュ二本背負いを出すと決まる。このパターンを繰り返せば必ず勝てるぞ。



ライン移動攻撃を出し、ためを作る



テリーが防御したら、こっちのものだ



着地と同時にダッシュ二本背負いを出す。確実に投げられるぞ



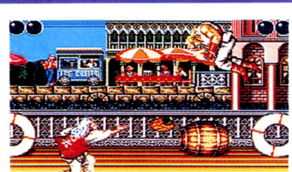
センベイ手裏剣で相手を固めよう



テリーには、スライディングがよく決まる

VS アンディ・ボガード

アンディには、起き上がりのライン飛ばし攻撃が決まる。仮に防御されても、連発すればヒットする。ヒットしたら反対のラインに転がって移動し、また起き上がりをライン飛ばし攻撃だ。また、斬影拳や飛翔拳をけん制するために、センベイ手裏剣連発を心掛ける。これで相手を固めることが可能だ。

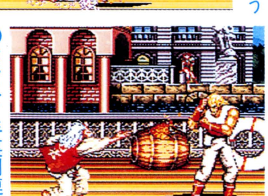




アンディには、基本戦法で闘っていこう



防御されるときがあるが、連発すればアンディにヒットする



センベイ手裏剣連発だけで勝つことも可能

VS 東 丈

丈には、基本戦法に忠実に闘う。スライディングで転ばすことができたら、すかさずダッシュ二本背負いを出そう。近めの間合いからセンベイ手裏剣を出すと、相手はスライディングをしてくるので、防御した後、投げることができる。ハリケーンアッパーを連発し始めたら、素直にライン移動をしよう。



スライディングで転ばせたら…



ダッシュ二本背負いをねらおう



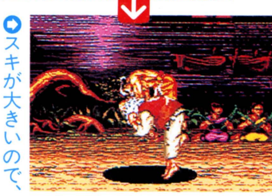
丈にも基本戦法で、十分に闘える



丈のジャンプは結構速いので、着地地点をすばやく見極めて出そう



相手のスライディングは確実に防御



スキが大きいので、投げることができる

VS キム・カッファン

キムは飛翔脚をほとんど使ってこない。これにより十平衛は、しゃがみ弱パンチでキムのライン移動攻撃を除いた、すべての技に対処できる。また、間合いをとってセンベイ手裏剣を連発するだけでも勝てる。密着した間合いになると、キムは立ち強キックを出すので、スライディングで転ばせよう。



キムが立ち強キックを出してきたら…



スライディングか、大いずな落としだ



キムが必殺技の半月斬を出してきた



この通り、しゃがみ弱パンチで返せる



遠い間合いからのセンベイ手裏剣連発だけでも、キムには勝てる

VS ビッグ・ベア

対ベア戦の必勝パターンは、まずベアを奥のラインに誘う。自分は手前のラインからキックのライン移動攻撃をして、防御をしたら、すかさずダッシュ二本背負いを出すと投げられる。基本戦法も、もちろん通用する。しかし、スライディングが決まらないと、相手に投げられたり、つかみ技を掛けられるので間合いを十分測ろう。



相手は基本戦法の絶好のカモだ



ベアは、スライディングが当てやすい



キックのライン移動攻撃で飛んでいく



ベアにライン移動攻撃を防御されたら



着地と同時にダッシュ二本背負いだ



スライディングを失敗すると…



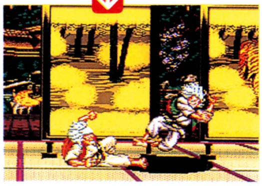
超必殺技を頻繁に使ってくる

VS 山田 十平衛

十平衛にも基本戦法で押していくことができる。近い間合いでセンベイ手裏剣の撃ち合いになったら、先読みして相手のセンベイ手裏剣にスライディングを合わせよう。また、近い間合いで飛び込むと相手もジャンプしてくるので、空中投げをねらう。成功率がかなり高いので、挑戦してみよう。



相手がセンベイ手裏剣を出してきたら



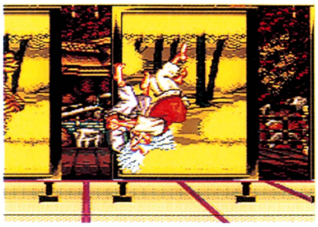
スライディングでくぐって転ばせる



同キャラ対戦でも、基本戦法は通用する



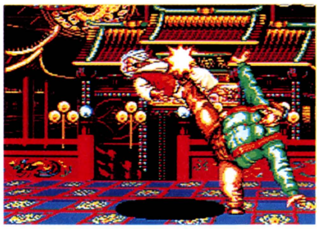
スライディングで転ばせてしまおう



こちらからジャンプして、相手のジャンプを誘ったら、空中投げだ

VS チン・シンザン

こちらから攻撃するのは不利。チンは対空技が強力なので、こちらのジャンプ攻撃は返されてしまう。ここは、画面端で相手の攻撃をひたすら防御して、大いずな落としを出す。センベイ手裏剣を出すと、大太鼓腹打ちが来る。大太鼓腹打ちは防御した後、ダッシュ二本背負いなどの投げ技を出そう。



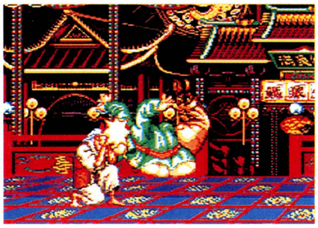
十平衛のジャンプ攻撃は、ことごとくチンの対空技で迎撃される



相手の攻撃を辛抱強く耐えよう



技と技のスキを見て、大いずな落としじゃ〜。タイミングは超シビア



センベイ手裏剣を出すと、大太鼓腹打ちがくる。確実に防御しよう



大太鼓腹打ちの着地を投げよう

VS 不知火 舞

舞には立ち弱パンチでジャンプを誘い、着地地点にスライディングを出す戦法が有効。これで体力を減らしていく。センベイ手裏剣を出すと、ムササビの舞を出してくるので、引きつけてスライディングを当てる。近い間合いで花蝶扇を出してきたら、スライディングでくぐり抜けて転ばせよう。舞を挑発し、必殺忍蜂を出してきたら防御して、投げることができる。



立ち弱パンチで、舞の飛び込みを誘う



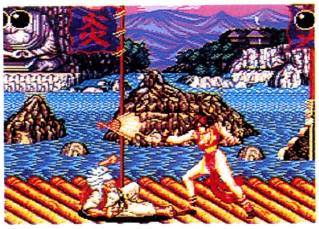
お決まりのスライディングを出す

センベイでムササビの舞を誘う





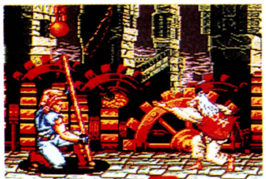
引きつけてスライディングだ



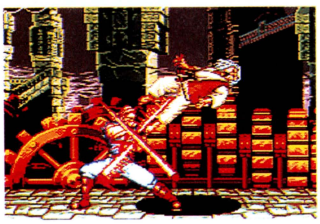
近い間合いで花蝶扇を出してきたら、スライディングでくぐって攻撃

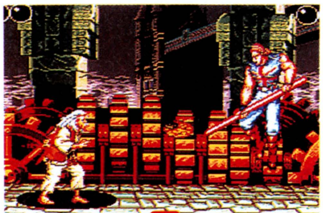
VS ビリー・カーン

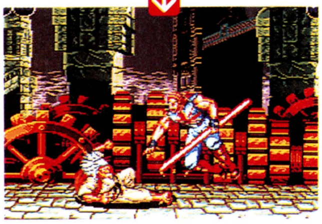
リーチの面でかなり不利な十平衛は、ビリーに対して勝ちパターンが極めて少ない。とにかく間合いを詰めて、センベイ手裏剣を防御させた直後に、スライディングを出して転ばせる。これを繰り返し、気絶したら投げてしまおう。

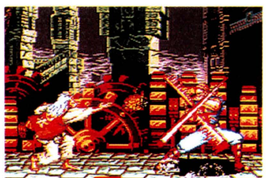

センベイ手裏剣を防御させよう


すかさずスライディングを当てる


こちらの飛び込みは、旋風棍などでほとんど迎撃されてしまう


間合いをとれば、基本戦法もＯＫ


しかし、連続しては入れられない

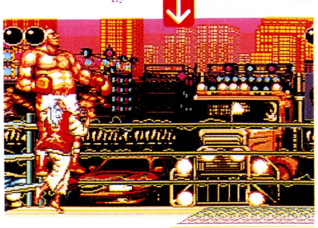

ビリーが旋風棍を出してきたら…

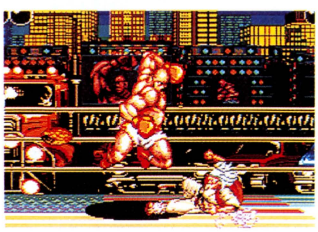

これもスライディングで迎撃しよう

VS アクセル・ホーク

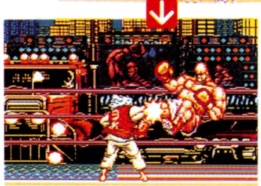
対アクセル戦は、チンと同様にひたすら相手の攻撃を防御し、近寄ってきたら大いずな落としを出す。タイミングがシビアなので練習が必要だ。ほかに、起き上がりのライン飛ばし攻撃もよく決まる。


相手が技を出さずに、近づくのを待つ


アクセルがつかみ技にきたら、大いずな落とし。タイミングはシビア


アクセルの飛び込みで、このグラフィックならば、スライディングだ


相手が倒れているところに近づく


相手の起き上がりをライン飛ばし攻撃

VS ローレンス・ブラッド

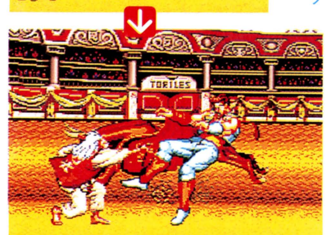
ローレンスには、基本戦法が有効だ。たまに遠い間合いから、センベイ手裏剣を連発するだけで勝てるときもある。また、画面端どうしで十平衛がしゃがみ弱パンチを連発して出すと、ブラッディスピンを出してくる。センベイ手裏剣か立ち弱パンチで返そう。


ローレンスがジャンプ攻撃を出したら


相手のジャンプ速度は遅いので、スライディングを合わせよう

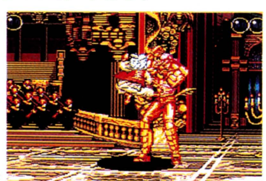

ダッシュ二本背負いを考えなしに出すと、ブラッディスピンのえじき

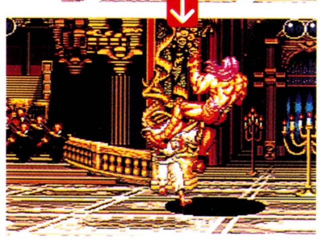

遠間から、ブラッディスピンを誘う


センベイ手裏剣などで落とそう

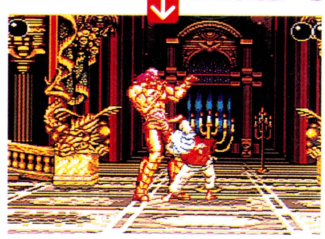
VS ヴォルフガング・クラウザー

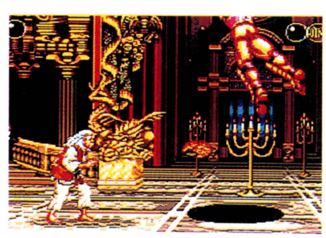
対クラウザー戦の必勝パターンは、奥のラインにクラウザーがいることが条件だ。十平衛は、手前のラインからキックでライン移動攻撃を出し、クラウザーに防御させる。このあと、ライン飛ばし攻撃を出すと必ず当たるぞ。また、このパターンのバリエーションとして、ライン飛ばし攻撃の代わりにダッシュ二本背負いを出せば、投げることができる。


キックのライン移動攻撃を防御させる


これで、十平衛のライン飛ばし攻撃が確定。この手順を繰り返そう


クラウザーにライン移動攻撃


着地と同時にダッシュ二本背負いを出せば、クラウザーを投げられる


センベイ手裏剣で押してもいいが、ライン移動で逃げられることが多い



チン・シンザン



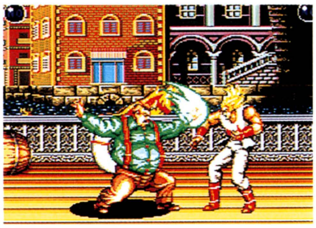
商魂たくましい香港の大富豪。キング・オブ・ザ・ファイターズに金儲けの臭いを嗅ぎつけて、自慢の太鼓腹と氣を自在に使いこなせる太極拳を武器に参加する。

通常技の欠点を特殊技と必殺技で補おう!!

チンの通常技は、リーチが短くてスキが大きいものが多い。反面、特殊技と必殺技が強力なので、対COM戦では、これを中心に闘っていくことになる。特にライン飛ばし攻撃と破岩激を多用する。

通　常　技

最も多用するのがしゃがみ弱パンチ。比較的リーチが長く、出るのも速い。接近戦ではこれにキャンセルをかけて、弱の破岩激を出すのが基本。立ち強パンチはリーチが長めだが、スキが大きい。空振りしないように使おう。ジャンプ強キックは、空中で2回蹴りを出す。飛び込む場合はこれを使う。



⬆チンの攻撃ではリーチの長い立ち強パンチ。スキが大きい



⬆接近戦のかなめであるしゃがみ弱パンチ。破岩激と組み合わせて使う



⬆空中で蹴りを２回出すジャンプ強キック。しかし、リーチが短い

特　殊　技

避け攻撃は、出るのが早く前方へのリーチが長い。対空技としてだけでなく、地上の相手に対しても当てやすい。つかみ技は対COM戦だと、すぐに振りほどかれてしまうので、投げ技を使っていこう。ライン飛ばし攻撃は、出ている時間が長く、対空技として使える。しかし、前方へのリーチが短いので、相手の起き上がりを攻撃する場合は、かなり近めで出そう。

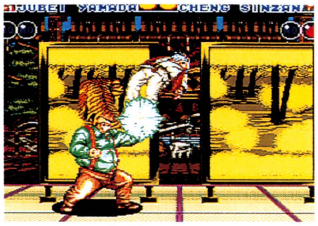
投げ技	
気合投げ	➡＋強パンチ
つかみ技	
頭突き殺	➡＋強キック



⬆対COM戦では、投げ技を使っていこう



⬆対空技に適したチンの避け攻撃。リーチが長いので使いやすい



⬆出ている時間が長いライン飛ばし攻撃は、対空技にもってこい

必殺技と超必殺技

強の大太鼓腹打ちは、相手に向かって自動的に飛んでいくが、弱の大太鼓腹打ちは、方向キーの左右で着地地点の制御ができる。氣雷砲は着弾後にも判定が残るのが特徴。相手の足元をねらうように使っていこう。破岩激は弱を使う。出るのが早いので対空技や起き上がりに近づいてきた相手に対して、いきなり出すと効果的だ。

⬇氣雷砲は相手の足元をねらう



⬆弱の大太鼓腹打ちの空中制御を使えば





⬆相手の背後に回り込むこともできる。途中でバックすることもできる

⬇相手が起き上がりに近づいてきた





⬆起き上がりと同時にすばやく破岩激を出して攻撃を加えよう

氣雷砲
↓↘→＋パンチ



大太鼓腹打ち
↓にためて↑＋パンチ



破岩激
←にためて→＋キック



超 爆雷砲
↙にためて↓→＋弱キック＋強パンチ



【キャラ別攻略】ライン飛ばし攻撃と破岩激を中心に戦う

チンの基本は、しゃがみ弱パンチからのキャンセル技を使った破岩激。これで、相手を転ばせたら起き上がりをねらって、ライン飛ばし攻撃。飛び道具を使ってくる相手に対しては、大太鼓腹打ちも有効だ。この場合は、スピードの速い強の大太鼓腹打ちを使おう。

VS テリー・ボガード

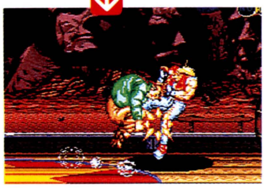
ライン移動攻撃に避け攻撃を出してきたら、着地と同時に防御して弱の破岩激で攻撃する。接近戦はセオリー通りにしゃがみ弱パンチの連打。相手が技を出そうとしたり、空振りしたら弱の破岩激で攻撃を加える。相手がジャンプで飛び込んできた場合は、ライン飛ばし攻撃で対処しよう。


接近戦はしゃがみ弱パンチ連打


相手が技を空振りしたら弱の破岩激だ


ジャンプで飛び込んできた場合は、ライン飛ばし攻撃で対処する

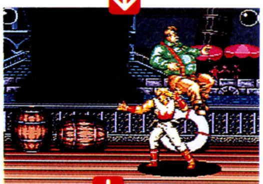

相手が避け攻撃を出してきたら防御

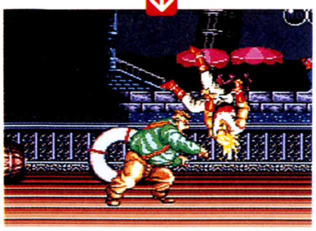

避け攻撃のスキに弱の破岩激を当てる

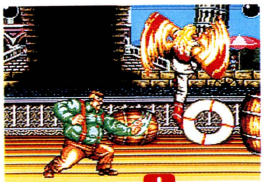
VS アンディ・ボガード

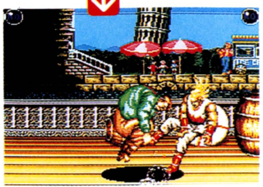
近い間合いでしゃがみ弱パンチを出して、相手が昇龍弾を空振りしたら、弱の破岩激を当てる。ライン移動攻撃を防御されたら、着地と同時にジャンプして相手の背後に回り込む。すると、相手は避け攻撃や立ち強キックを空振りするので、そこを背後からすかさず投げてしまおう。


ライン移動攻撃を防御されたら…


ジャンプで相手の背後に回り込む


そして、技を空振りしている相手をすばやく投げてしまおう


相手が昇龍弾を空振りしたら…


着地のスキをねらって弱の破岩激だ

VS 東丈

遠い間合いで氣雷砲を出して相手が飛び込んできたらその着地時に投げることができる。ライン移動攻撃を防御されたら、アンディの場合と同じように着地と同時にジャンプして相手の背後に回り込む。そして、相手が避け攻撃を空振りしているところに、すばやくライン飛ばし攻撃を当てよう。


ライン移動攻撃を相手に防御させる。ライン移動攻撃はキックがよい


着地と同時にジャンプで背後へ


そして、技を空振りしている相手にライン飛ばし攻撃を当てる


氣雷砲で相手が飛び込んできた


着地した相手は何もしてこない。着地地点で待ち構えて投げる

VS キム・カッファン

基本は接近してのしゃがみ弱パンチ。これで相手のほとんどの攻撃を返すことができる。そして、相手が立ち強キックなどを空振りしたら、弱の破岩激で攻撃だ。また、ライン移動攻撃を防御されたら、着地と同時にジャンプして相手の背後に回り込む。そして、しゃがみ強キックを空振りしている相手を投げだ。


ライン移動攻撃を相手に防御されたら…


着地と同時に相手の背後に回り込む


そして、相手が技を空振りしているスキに、すばやく投げてしまおう


接近戦はひたすらしゃがみ弱パンチ


半月斬もしゃがみ弱パンチで返せる

VS ビッグ・ベア

強の大太鼓腹打ちの連発が有効だ。画面端に追い詰めればこれだけで勝てる。相手の起き上がりには、ライン飛ばし攻撃を早めに出そう。ライン移動攻撃を防御されたら、着地と同時にしゃがみ強パンチを出し、キャンセル技で氣雷砲。すると、相手は立ち強パンチを空振りするのでそこに氣雷砲だ。



強の大太鼓腹打ちを連続で出すだけで勝つこともできる



相手の起き上がりにライン飛ばし攻撃を出すときは、早めに出す

ライン移動攻撃を防御されたら、着地と同時にしゃがみ強パンチ





そして、キャンセル技で氣雷砲



すると、相手は立ち強パンチを空振り



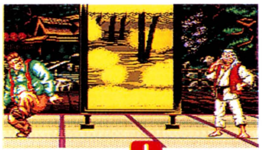
そこに、再び氣雷砲で攻撃を加える

VS 山田 十平衛

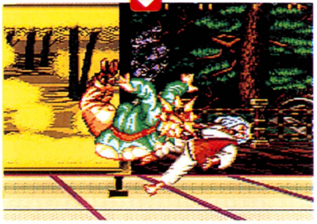
基本はしゃがみ弱パンチ。相手がこれをジャンプで飛び込んできたら、ライン飛ばし攻撃で対処する。相手を画面端に追い詰めたら、ひたすら氣雷砲を連発だ。相手がダッシュ二本背負いをしてきたら、ライン飛ばし攻撃で返そう。また、挑発すると挑発し返してくるので、そこに強の大太鼓腹打ちを当てるのも有効な戦法だ。



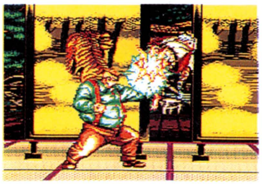
ダッシュ二本背負いはこれで返す



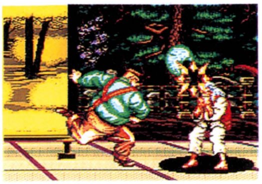
挑発して相手の挑発を誘う



そして、挑発でスキだらけの相手を強の大太鼓腹打ちで攻撃する



飛び込んできたらライン飛ばし攻撃



画面端に追い詰めたら氣雷砲を連発だ

VS チン・シンザン

挑発すると相手は大太鼓腹打ちで飛んでくる。奥のラインならば、手前に着地したところを投げ。手前のラインの場合は、避け攻撃で対処。遠い間合いで立ち弱パンチを出すと、挑発してくるので、そこに強の大太鼓腹打ちを当ててもよい。また、一定の間合いで弱の破岩激を出すと、相手は氣雷砲を出そうとして当たってくれる。破岩激をジャンプや大太鼓腹打ちで避けられたら、背後から投げだ。



立ち弱パンチで相手の挑発を誘える



この間合いに相手が近づいてきたら…



挑発すると大太鼓腹打ちを出してくる



弱の破岩激。技を出そうとして当たる



手前のラインの場合は避け攻撃で対処



大太鼓腹打ちを出したら背後から投げ

VS 不知火 舞

ライン移動攻撃を相手が避け攻撃で返してきたら、着地と同時に防御して弱の破岩激を避け攻撃のスキに当てる。大太鼓腹打ちは、ムササビの舞で確実に返されてしまうので、使わないようにしよう。また、挑発すると相手は、花蝶扇か必殺忍蜂を出してくる。必殺忍蜂を出してきたら、防御したあとにすばやく投げてしまおう。



大太鼓腹打ちはムササビの舞のえじき



挑発を使って必殺忍蜂を誘う



相手の避け攻撃を防御したら…



すばやく弱の破岩激を出す。強で出すと防御されてしまう



そして、必殺忍蜂を防御したら…

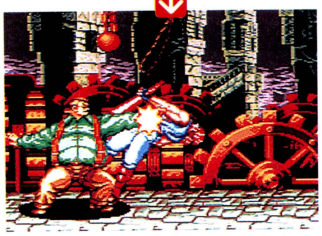


着地したところを、すばやく投げてしまおう

VS ビリー・カーン

まずは、相手を転ばせる。転ばせ方は2つ。ひとつは画面端で待ち、相手が近い間合いで攻撃してきたところに避け攻撃を当てる方法。もうひとつは、弱の大太鼓腹打ちで相手の旋風棍を誘い、そこにライン飛ばし攻撃を当てる方法。あとは、起き上がりにライン飛ばし攻撃を繰り返そう。


まずは近い間合いでの攻撃を防御する


そして、すかさず避け攻撃を当てて相手を転ばせよう


弱の大太鼓腹打ちで旋風棍を誘う


そして、空中制御で相手の手前に着地


旋風棍の終わり際にライン飛ばし攻撃


あとは、ライン飛ばし攻撃を繰り返す

VS ローレンス・ブラッド

相手に接近されたら、しゃがみ弱パンチと、弱の破岩激で追い払う。そして、間合いが離れたらバックジャンプして、その下降中に弱パンチを出す。すると、相手はブラッディスピンを出してくるので、これをライン飛ばし攻撃で返そう。ブラッディスピンではなく、ジャンプで飛び込んできた場合も、ライン飛ばし攻撃でOK。


接近されたらしゃがみ弱パンチだ


間合いが離れたら弱の破岩激


バックジャンプで間合いを確保


弱パンチでブラッディスピンを誘う


そして着地と同時にライン飛ばし攻撃


これで、飛び込んでくる場合もある

VS アクセル・ホーク

しゃがみ弱パンチ連打が有効。相手が飛び込んできたらライン飛ばし攻撃で対処しよう。また、相手を転ばせたら、起き上がったのを確認してから強の大太鼓腹打ちを出す。すると、相手が真空カッターを出したところに大太鼓腹打ちが当たる。これだけでも勝てるが、相手の起き上がりに、ライン飛ばし攻撃を繰り返してもよい。


しゃがみ弱パンチで飛び込みを誘う


飛んできたら、ライン飛ばし攻撃を当てて相手を転ばせる


相手の起き上がりに強の大太鼓腹打ち

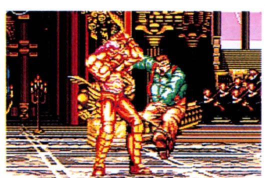

すると真空カッターを出してくる

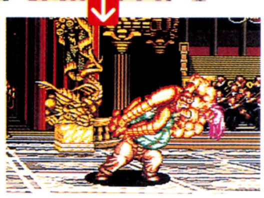

そこに、大太鼓腹打ちが当たる

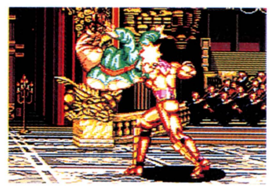

再び起き上がりに大太鼓腹打ちで攻撃だ

VS ヴォルフガング・クラウザー

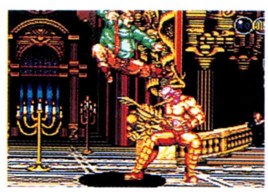
奥のラインから手前のラインにいる相手に対して、キックのライン移動攻撃をすると、なぜか当たらずに相手の手前に着地してしまうので、防御状態の相手をそのまま投げることができる。間合いが離れたら強の大太鼓腹打ち連発が有効だ。飛び道具を出した相手に当てることができる。また、近い間合いからジャンプ強キックで飛び込むと、当たることが多い。相手は足元の防御が甘いので、足元に氣雷砲を撃つと確実に当たる。

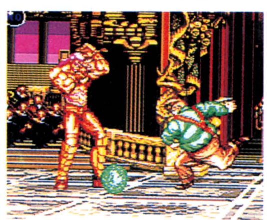

なぜか空振りするライン移動攻撃


着地と同時に相手を投げてしまおう


強の大太鼓腹打ち連発も有効な戦法だ


起き上がりには、ライン飛ばし攻撃だ


ジャンプ強キックでの飛び込みも有効


足元をねらえば、氣雷砲が必ず当たる



不知火 舞



アンディの骨法の師匠である、不知火半蔵の孫娘。スリーサイズがB85・W54・H90のくノ一だ。扇子とすばやい身のこなしを活かした攻撃を得意としている。

リーチの長い通常技と必殺技の忍術を使う

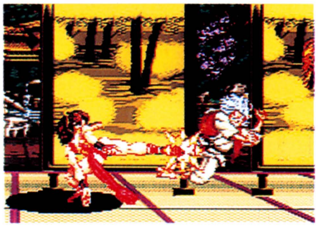
舞は必殺技中心の闘いよりも、通常技で押していくファイターだ。通常技はすべてリーチが長いので、適度な間合いをとれば、一方的にダメージを与えられる。そのためか、必殺技はスキがかなり大きい。



舞は通常技のほとんどが対空技になる

通　常　技

舞の通常技は、しゃがみキックや立ち弱パンチに代表されるように、長いリーチを持った技ばかりだ。しかも、ほとんどが対空技として使えるという利点を、合わせ持っている。技が出るのも速いので、接近戦ではガンガン使おう。



しゃがみ強キックは、通常技のなかでも一番使用頻度が高い技だ



対空技に使える、立ち強キック



かなりリーチが長い、立ち弱パンチ

特　殊　技

舞がよく使用する特殊技は、ライン移動攻撃とライン飛ばし攻撃。そして投げ技である風車崩しだ。舞はつかみ技がないため、相手を投げるときはこの技を使っていくことになる。避け攻撃は出かかりが異様に遅く、相手の攻撃を先読みしないと当たらない。

投げ技	
風車崩し	→＋強パンチ



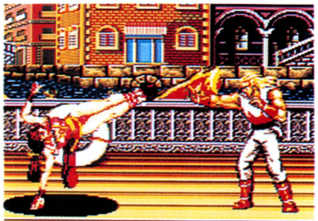
足で相手の頭をはさみ、悩ましいしぐさで後方に投げ飛ばす風車崩し



舞のライン移動攻撃は、キックを使う



舞のライン飛ばし攻撃、天水の舞だ



舞の避け攻撃は斜め上方に強いが、出るのが遅いので利用価値がない

必殺技と超必殺技

通常技が強い舞だが、必殺技はどれも出したあとのスキが大きい。相手に防御されてしまうと反撃のスキを与えるので、通常技とのコンビネーションで使おう。また、舞の超必殺技はコマンドが簡単で、防御された場合でも2～3回は当たるので、相手の体力を奪うことが可能だ。一発逆転もねらえるぞ。



遠い間合いから、花蝶扇で相手を飛ばせる



飛び込んできた相手を引きつけて、しゃがみ強キックで迎撃する戦法だ

ムササビの舞は、舞ステージのみで使用可能な必殺技なのだ





相手の体力をドンドン奪おう

必殺忍蜂
←↙↓↘→＋キック



花蝶扇
↓↘→＋パンチ



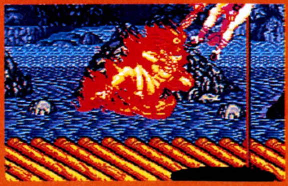
ムササビの舞
↓にためて↑＋強パンチ



龍炎舞
↓↙←＋パンチ



超　超必殺忍蜂
→↙→＋弱キック＋強パンチ



【キャラ別攻略】強力な通常技を間合いによって使い分ける

舞の繰り出す技の中で、多用するのが弱パンチと強キックだ。間合いによって、立ち、しゃがみと使い分けなければならないが、リーチが長く、相手の攻撃を封じることが可能だ。相手との間合いを見極めて、的確な攻撃を出そう。



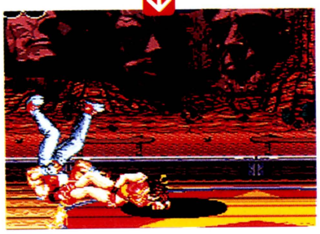
相手の必殺技を迎撃するときにも使える

VS テリー・ボガード

テリーにはキックのライン移動攻撃だけでも押せるぞ。キックのライン移動攻撃を防御されたら、強の龍炎舞で体力を減らし、しゃがみ強キックだ。花蝶扇を連発し、ライジングタックルを誘って投げる。さらに画面端どうしなら、花蝶扇連発だけでも勝てるぞ。

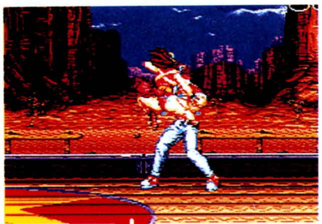


間合いを見極めて、花蝶扇を出そう



ライジングタックルの降下中に歩いて近づき、投げにいこう

キックのライン移動攻撃を出して、奥のラインのテリーが防御したら…





着地後に、すぐ強の龍炎舞を出そう



そのあと、しゃがみ強キックだ

VS 東 丈

立ち弱パンチで丈の飛び込みを誘い、しゃがみ強キックを当てる。スラッシュキックを出してくることもあるが、このときもしゃがみ強キックだ。転ばせたら、起き上がりにしゃがみ強キックを連続して当てて、気絶したら投げる。このときしゃがみ強キックが遅いと、タイガーキックのえじきになるぞ。



立ち弱パンチで丈を飛び込ませる



すかさず、しゃがみ強キックを当てる



スラッシュキックがきたら、しゃがみ強キックで迎撃してしまおう









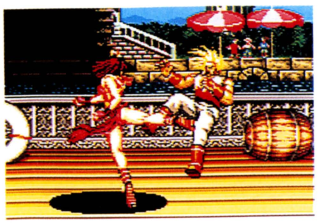
しゃがみ強キックで転ばし、さらに2回しゃがみ強キックを当て、気絶状態を投げる



キックを出すのが遅いと、反撃される

VS アンディ・ボガード

立ち強パンチで相手の昇龍弾を誘ったら、近づいて投げる。また、起き上がりのライン飛ばし攻撃が決まりやすい。相手の体に、足先を重ねるように出せば当たるぞ。反対のラインに飛ばしたら、自分も転がってライン移動し、またライン飛ばし攻撃を繰り返そう。



起き上がりにライン飛ばし攻撃

立ち強パンチで昇龍弾を誘って…





降下中に、投げの間合いに入るまで歩いて近づき、投げを決めよう

VS キム・カッファン

対キム戦は、間合いをとって花蝶扇を連発するだけで勝てる。まれに、半月斬で花蝶扇をすり抜けてくることがあるが、起き上がりと同時に投げ技を出してフォローできる。キムが花蝶扇を、ジャンプや飛燕斬で飛び越えてきたときは、しゃがみ強キックで迎撃する。



花蝶扇連発だけでも勝てるのだ

花蝶扇でキムが飛んできたら…





しゃがみ強キックで蹴り飛ばす

VS ビッグ・ベア

相手は立ち弱パンチを出すと、飛び込んでくる。立ち強キックを出して迎撃しよう。ジャイアントボムの態勢に入ったら、しゃがみ強キックを出す。また、ジャンプ強キックから垂直ジャンプ強キックとつなぎ、最後にしゃがみ強キックのコンビネーションも有効だ。



ジャイアントボムを仕掛けてきたら…



しゃがみ強キックで迎撃。キックは、心持ち早めに出しておくこと

立ち弱パンチで、相手の立ち強キックを誘う。間合いを把握しよう





相手の着地際に、立ち強キック



飛び込みは、ジャンプ強キックがいい

VS 山田 十平衛

飛び退きなどをして、十平衛と間合いをとったら挑発する。相手も挑発してくるので、そこを強の必殺忍蜂でダメージを与える。挑発パターンは、相手のゲージが赤くなるまで有効だ。また、十平衛には有効な対空技がないので、ジャンプ攻撃が決まりやすいぞ。



センベイ手裏剣は、くぐることができる



近づいたら、しゃがみ強キックを出す

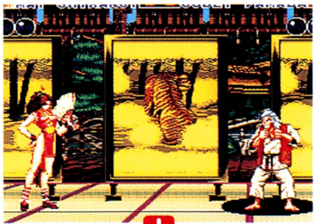


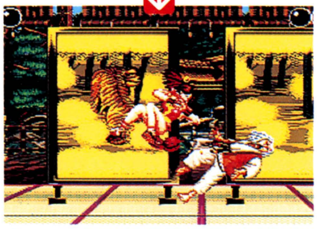
花蝶扇は打ち消されることが多い

ジャンプ強キックが決まりやすい



画面端どうしになったら、挑発しよう。すると、相手も挑発してくる





こちらはすぐさま挑発をやめて、強の必殺忍蜂で攻撃すればＯＫ

VS チン・シンザン

奥のラインにチンを誘い、画面端どうしになったら挑発する。相手は大太鼓腹打ちを出してくるが、こちらには当たらない。着地後に投げてしまおう。また、間合いが離れているとき、立ち弱パンチを出すと相手が挑発してくるので、強の必殺忍蜂が決まる。



挑発して、大太鼓腹打ちを誘おう



大太鼓腹打ちは届かないので、少し歩いて投げる。これを繰り返そう



飛び込むと迎撃される場合が多いぞ

遠い間合いで立ち弱パンチを連打。すると相手は挑発してくるので…





強の必殺忍蜂を出すと当たるぞ



近い間合いなら、飛び込んでくる



ジャンプ中に、立ち強キックで迎撃！

VS 不知火 舞

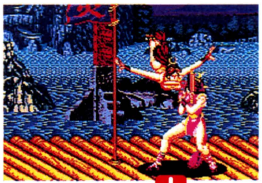
ムササビの舞を出して、防御させたら、当たっても防御されても構わないので、しゃがみ強キックを出す。そして、再度ムササビの舞だ。このパターンだけで勝てる。



相手が無造作に飛び込んできたら…



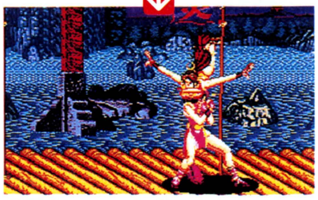
相手の着地際にしゃがみ強キックを出して、転ばしてしまおう



ムササビの舞は、防御されてもいい



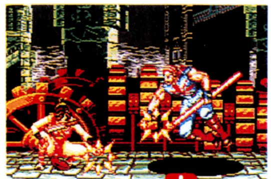
着地後、すぐしゃがみ強キックを出す



再度ムササビの舞。これを何度も繰り返して、相手の体力を減らそう

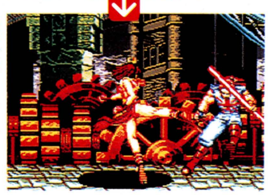
VS ビリー・カーン

対ビリー戦は、間合いの見極めが重要だ。相手がしゃがみキックを出してきたときがチャンス。舞のしゃがみ強キックをそれに合わせよう。相手が転んだら、舞のキックが届く間合いまで近づき、再度しゃがみ強キックだ。3発当てると相手は気絶するので、そこをライン飛ばし攻撃か投げだ。

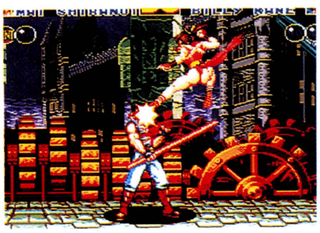

しゃがみ強キックは、相打ちでもいい


少し歩いて、再度しゃがみ強キックだ


3発目のしゃがみ強キックを当てる


気絶したら、ライン飛ばし攻撃か投げ


ラウンドスタート直後は、飛び退きだ

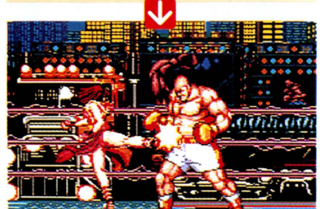

こちらの飛び込みは、当たるときもあるが、成功率はあまり高くない

VS アクセル・ホーク

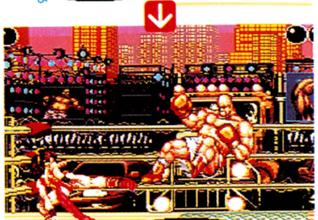
相手はすぐ挑発にのってくるので、これを利用しよう。画面端どうしになったら、挑発しよう。すると、アクセルは突進してくるので、そこをしゃがみ強キックで迎撃する。これを3回繰り返して、気絶したら投げてしまおう。また、相手の起き上がりへのライン飛ばし攻撃を、繰り返す戦法も有効だ。起き上がりに重ねて出そう。

ライン飛ばし攻撃も当てやすい




起き上がりに再度、ライン飛ばし攻撃をねらう。これだけでも勝てる


画面端どうしになったら挑発しよう


すぐさま、しゃがみ強キックを出して迎撃しよう。これを繰り返す


しゃがみ強キックのみでも勝てる

VS ローレンス・ブラッド

ジャンプ強キックから垂直ジャンプ強キックとつなぎ、最後にしゃがみ強キックというコンビネーションが有効だ。さらに、歩いてきたところにしゃがみ強キックが決まりやすい。画面端どうしにいる場合は、立ち弱パンチでブラッディスピンを誘い、これも立ち弱パンチで迎撃しよう。


ジャンプ強キックで飛び込もう


垂直ジャンプ強キックにつなげる

画面端どうしになったら、立ち弱パンチでブラッディスピンを誘う



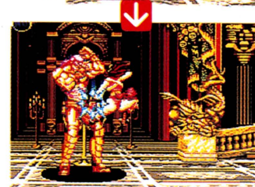

タイミング良く、立ち弱パンチだ

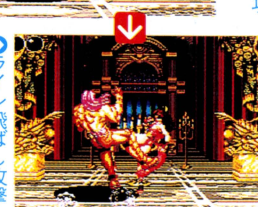

しゃがみ強キックだけでも押せるぞ

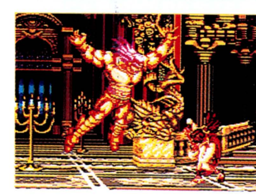
VS ヴォルフガング・クラウザー

対クラウザー戦は、必勝パターンがある。条件は、クラウザーが奥のラインにいることだ。舞は手前から奥のラインにキックのライン移動攻撃をして、相手に防御させる。着地後にライン飛ばし攻撃か龍炎舞を出すと、相手は必ず当たる。このパターンを繰り返そう。

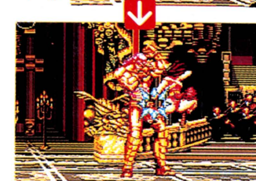

キックのライン移動攻撃を出そう

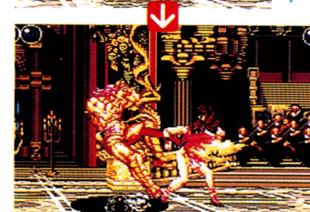

防御したら、成功だ。このあとに…


ライン飛ばし攻撃が、必ず入るぞ


パターンに入るまでは、転がって移動


キックのライン移動攻撃で飛んでいく


クラウザーが防御したら、着地後に…


龍炎舞が当たる。カッコイイぞ

特別企画

『餓狼』『龍虎』の世界をまとめて紹介する！

サウスタウンガイド



PCエンジン版の発売が近い『餓狼伝説2』と『龍虎の拳』。発売前に両シリーズ全5作品を振り返り、作品のつながりを「サウスタウン」というキーワードを通して深く探っていく。

5作品中3作品が移植される『餓狼』『龍虎』シリーズ

現在までに5作品が発表されている『餓狼伝説』『龍虎の拳』シリーズ。格闘アクションゲームではかなりの人気を誇っている。PCエンジンでも、『餓狼伝説2』『龍虎の拳』が3月中に発売される予定で、『餓狼伝説SPECIAL』の移植も決定している。これから発売される両シリーズの世界をより深く知るために、第1作目『餓狼伝説』から最新作『龍虎の拳2』までをのぞいてみよう。



オリジナルに忠実な移植として発売



『餓狼伝説2』は3月12日にアーケードカードと同時発売される

龍虎の拳 さらわれたユリを救出するために戦う

NEO·GEO100メガショックシリーズの第1弾。PCエンジンでも、アーケードカード専用ソフト第2弾として発売される。

アメリカの田舎町で、ストリートファイトで稼いだファイトマネーによって暮らしている極限流空手伝承者もリョウ・サカザキ。何者かにさらわれた妹ユリを助け出すための手がかりを求めて、ユリが捕らわれていると思われるサウスタウンに乗り込んでいく。同じく極限流空手を修行した、親友でありライバルでもあるロバート・ガルシアとともに数々の敵を倒していく。ついに影の黒幕を倒し、無事ユリを救出するかに思えたのだが、実は意外な相手が待ち受けていたのであった…。数々の謎を残したエンディングが有名だ。



リョウとロバートの2人が主役



ユリ救出の手がかりを求め戦う

龍虎の拳2 異種格闘技戦の頂点を目指して戦い抜く

この2月にゲームセンターに登場したばかりの『龍虎の拳』シリーズ最新作。前作『龍虎の拳』では謎だった、最後の対戦相手であるMr. KARATEの正体が、実はリョウたちの父タクマ・サカザキだったと判明するなど、PCエンジン版『龍虎の拳』の購入を予定している人には見逃せない内容となっている。

前作から1年後が舞台。ユリ誘拐事件は無事解決し、サカザキ一家はそれぞれの生活を平穏に送っていた。ところがある日、ロバートが異種格闘技大会「キング・オブ・ザ・ファイターズ」開催の知らせを持ってくる。今回は自分の実力を試すために、リョウやロバートだけでなく、タクマとユリも闘いに挑むことになる。



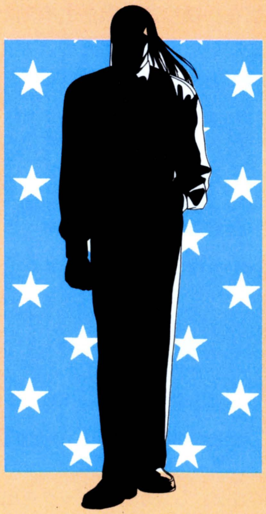
オープニングで前作では謎として残った部分が明らかにされる



前作でユリを誘拐した犯人はやはりMr.BIGだった



サウスタウンを舞台にストーリーが展開するのは前作と同様



この意味ありげなシルエットの正体はいったい誰？

餓狼伝説 この作品からすべての伝説が始まった

『餓狼』シリーズ 第1作目にあたる。PCエンジンへの移植予定はないが、『餓狼』シリーズを語るうえで、なくてはならない非常に重要な作品なのだ。

サウスタウンで年1回開催される異種格闘技戦、キング・オブ・ザ・ファイターズ。この大会に出場する主人公は、マーシャルアーツとケンカ殺法をミックスした独自の格闘スタイルを持つテリー・ボガード、日本に渡り骨法を習得した弟アンディ。この2人の兄弟に、ムエタイの若きチャンプ、東丈を加えた3人だ。ボガード兄弟の養父であるジェフを殺した、サウスタウンの影の支配者ギース・ハワードを倒し、復讐を遂げるために、さまざまな格闘家と戦っていくことになる。



ボガード兄弟は復讐のためにサウスタウンへ帰ってきたのだ



テリー、アンディのボガード兄弟に東丈を加えた3名が主人公



主人公たちは養父ジェフのカタキを討つために、影の支配者ギースが主催する異種格闘技大会へ出場する



大会を制覇を喜ぶ間もなく、ギースが登場。ギースタワーの最上階で最後の対決が始まるのだ



壮絶な戦いの末、こん心の力を込めた技がギースをとらえた。そしてギースはタワーの最上階から転落し、復讐劇の幕が閉じる。ここから主人公たちの新たなる伝説が始まることになる

餓狼伝説2 そして戦いの舞台は世界に広がっていく

前作から1年後。ギースを倒し、ジェフの敵討ちを果たした3人はそれぞれの生活に戻っていた。しかし、ギースの死によって開催されるはずのない、キング・オブ・ザ・ファイターズの招待状が、なぜか世界の格闘家のもとに届いたのだ。主催者を確かめるため、また、世界最強を目指すために再び戦いに身を投じる3人であった。



ギースとの戦いから1年。主人公に新たなる戦いが待っていた



総勢8人のキャラクタでプレイ



戦いの舞台は世界各国をめぐる



ビリー・カーンはクラウザーの配下として再登場



ビック・ベアは前作の悪役レスラー、ライデンだ

餓狼伝説SPECIAL 『餓狼伝説』シリーズを集大成した特別編

すでにアーケードカード専用ソフトとして移植が決定している『餓狼』シリーズ最新作。特別編的な色あいが強く、『餓狼伝説2』登場キャラクタに加え、『餓狼伝説』で人気の高かったキャラクタ、タン・フー・ルーとダック・キング、そしてギース・ハワードの3名がパワーアップして登場する。さらに今回は『龍虎の拳』の主役リョウ・サカザキもゲストとして登場する。

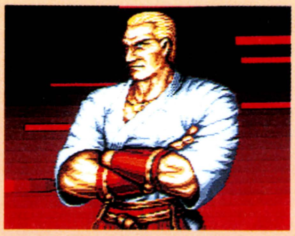
前作、前々作とのストーリー的なつながりは薄いが、キャラクタの設定がより詳しく公開されて、『餓狼』シリーズの複雑な人間関係を知ることができる。



スペシャルの名にふさわしく、15名のキャラクタが登場する



『餓狼伝説』から加わったキャラクタのステージは演出が派手



死んだはずのギースも復活した

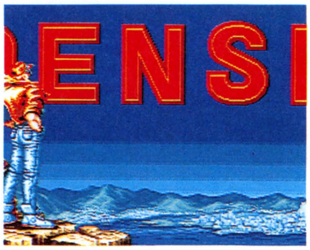


闘神と呼ばれるリョウも登場

※『餓狼伝説2』『龍虎の拳』の画面写真はPCエンジン版のものですが、『餓狼伝説』『餓狼伝説SPECIAL』『龍虎の拳2』はNEO・GEO版のものを使用しています。

両シリーズに登場する「サウスタウン」の関係をチェック

『餓狼』シリーズと『龍虎』シリーズをつなぐキーワードとして、サウスタウンという地名が挙げられる。ここではこのサウスタウンを検証し、この街による両シリーズのつながりに迫っていく。なお、以下の内容はSNK公式のものではなく、PCエンジンファン編集部独自の見解に基づくものである。



サウスタウンの名はこれから登場

サウスタウンは5作品すべてに登場する

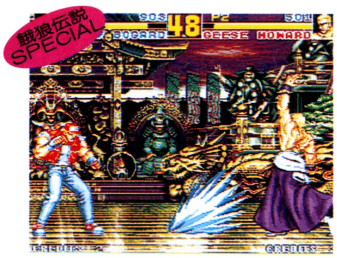
サウスタウンに関してまず注目すべきなのは、両シリーズを通し、5作品すべてにその名前や場所が登場している点にある。このなかで、サウスタウンそのものが舞台となっているのが、『餓狼伝説』と『龍虎』シリーズ2作の計3作にもなる。両シリーズのキーワードとして、このサウスタウンという街が存在しているといえよう。



サウスタウンが舞台となり、復讐劇が始まったのだった



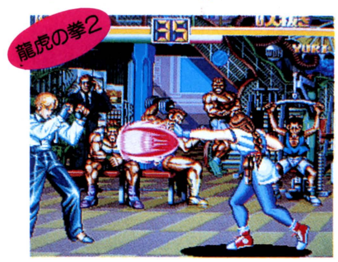
大会の模様は、サウスタウンにあるパオパオカフェに中継されていた



ヨロイがひしめくギースステージは、サウスタウンに存在している



『餓狼伝説』と同じく、サウスタウンが戦いの舞台となっている



サウスタウンが舞台となり、異種格闘技大会が開催されている

2つのサウスタウンは同じ街だった!?

『餓狼伝説』で登場したサウスタウンのマップと『龍虎の拳』のステージマップはかなり地形が異なる。実は地名が共通するだけで異なる場所なのではないか？　そんな疑問がわくくらい見た目が違うのだ。だが新たに登場した3つ目のマップにより、今までの舞台はサウスタウンの一部分でしかなく、本当はこの2つの地域を合わせたかなり巨大な都市であるという別の解釈が可能になったのだ。



リョウとロバートは、行方不明のユリを捜してこのマップをさまよった

形が、以前登場した2つのサウスタウンマップに非常に似かよっている

キング・オブ・ザ・ファイターズが開かれた場所。右端の小島にギースがいた

キング・オブ・ザ・ファイターズの歴史を考察

サウスタウンとともに両シリーズに共通するのが、異種格闘技大会「キング・オブ・ザ・ファイターズ」。実はこの大会から、『龍虎』シリーズは『餓狼』シリーズよりも古い年代設定だということが考えられる。『餓狼』シリーズでは、開催地がサウスタウンから、1年後には世界各地へ広がる。しかし『龍虎の拳2』での開催地はサウスタウンのみ。この大会は年に1回開催されるものであるから、『龍虎の拳2』の大会は『餓狼伝説』の前という仮説が成り立つのだ。



開催地はサウスタウンのみだ



この作品から開催地が広がった

相関図で見る両シリーズ主要キャラクタのつながり

下の図は、両シリーズを通じた主要キャラクタの相関関係をまとめたものである。これを見ながらPCエンジンの移植作品を遊ぶと、思い入れが深くなること請け合いだ。リョウ・サカザキは、2つのシリーズに重なって登場している。これは両シリーズが融合しつつあることを示すのだろうか。また、単にゲストキャラとして登場しただけだろうか。『龍虎の拳2』で新登場した謎の人物も要チェックだ。



謎の人物の正体は!?

ここでは、謎の人物に関して編集部で有力な説を3つ挙げる。3人ともPCエンジンへの移植作に登場するキャラ。推理しながらゲームを楽しむのもいいぞ。

①藤堂竜白説

前作から『龍虎の拳2』に登場していないキャラクタは藤堂のみ。このことから考えて、シェイプアップした藤堂だろうという説。なんか違うような…。

②アンディ説

両シリーズのキャラクタのなかで髪形や体型が似ているアンディだという説。たしかにシルエットは非常に似ている。しかし登場する必然性が薄い。

③ギース説

この人物はスーツ姿のように思える。両シリーズを通して、唯一スーツ姿で登場したキャラクタといえば、ギースだけだ。(『餓狼伝説』)シルエットの人物の髪を切ってみると、結構ギースに似ているのでは。

『餓狼伝説2』『龍虎の拳』発売に向けて
開発スタッフのコメント

PC版開発スタッフのコメントをいただいた。NEO・GEO版開発スタッフのコメントと合わせて開発の苦労を知れば、PC版をプレイするときの感動もさらに倍増すること請け合いだ。

『餓狼伝説2』

キャラクタ関係は完全移植!!

PCエンジン版の『餓狼伝説2』で「移植」というものに対する一つの姿勢を見せることができたと思っています。

「移植」の2文字にだまされて、いったい何本のソフトを買っただろう。もう「タイトルだけ移植」なんかいらない！　自分で作っちゃる！　だからキャラクタに関しては、データもプログラムも「完全移植」です！　3月12日に発売される『餓狼伝説2』を買ってみてください。そして、あなたのPCエンジンを自慢しまくってください。

(ハドソン／開発　S氏)

NEO・GEO版では…

『餓狼伝説2』では前作で表現しきれなかった部分をあますところなく伝えたい一心で開発を進めました。背景、BGM等に関しては、アッと言わせたい気持ちがいっぱいで、新しい表現方法をドンドン取り入れていきました。また、シリーズを通して最も気を配っているのがキャラクタの設定です。〜十平衛のせんべいシューティング〜なんてゲームが作れるくらいの魅力を持ったキャラクタ作成を心掛けていました。

(SNK／『餓狼2』チーム)

『龍虎の拳』

オリジナルに近い仕上がり

『龍虎の拳』最大のウリは、やはり大きなキャラクタがバシバシ動くことと考え、できるかぎりこの点に力を注ぎました。キャラクタの迫力と、動きのスムーズさは、他機種と比べても最高のものになったと思います。最大の問題点は背景画面の拡大縮小をどう見せるかで、何度も挑戦、実験を繰り返しました。あくまでも完全移植を目指したので余計なものは一切入っていませんが、かなりオリジナルの『龍虎の拳』に近い仕上がりになったと満足しています。

(ハドソン／開発　H氏)

NEO・GEO版では…

『龍虎の拳』はリアルで迫力のある格闘技ゲームを目指して作成されました。独特の世界観を作り出すための迫力のある動き、リアルなキャラクタの表現をしたかったので、キャラクタサイズが従来のものより大きいサイズを必要としました。これらを作成するにあたり、並々ならぬ労力や時間、そしてチームワークが必要とされました。内容的な面では、挑発・気力充実といった新しい戦略性を出すために調整など苦労をしました。

(SNK／『龍虎』チーム)

※『餓狼伝説2』『龍虎の拳』の画面写真はPCエンジン版のものですが、『餓狼伝説』『餓狼伝説SPECIAL』『龍虎の拳2』はNEO・GEO版のものを使用しています。

THE
BAT
D
OES



餓狼伝説2

新たなる闘い

対COM戦で必ず勝てる本

PC Engine FAN

4月号 センター綴じ込み付録


ふっ… 運命(さだめ)がそれをゆるしてくれんだろうよ…
今すぐ去れ！二度と現れるな!!
アネモスに手を出してみろ！この場で切り捨てる!!
スチャ
やめろ…アリオス
あっまって…
ドラゴンスレイヤーの導きでな…
また出会う事になるさ……
いずれ…
チャキン
くる
殺す？助けてくれたよ…あの人は
忘れろ…昔…お前を殺そうとした男だ…
ドラゴンスレイヤーの導き？
あの人は誰？


忘れるんだ
己の野望に
心を食われて
しまった男だ
ヒュウウウ
ガタ
ガタ
忘れろ…
パシャ
う…
アリオス
よかった…
3日も寝たまま
だったのよ…
みんなに
知らせて
くる!!
あ…
ソフィア
てへ


ボクを助けてくれた…
あの人だ…
ジードって言ってたな…
ダイモス!! 無事だったか!!
アリオス様
いったい何が…
……
ああ…
ザンネンです… 我が軍は全滅も同然です…
アリオス殿… いや…
私からお話しいたそう


アネモス!!
予言の勇者…
はは…何を根拠に…
予言の勇者!?ボクが?
勇者アイネアスの姓はアイネアデス!!
アネモス……
アイネアデスだ!!
そして!あなたの本当の名前は!!


カコースにすら
このザマだ!!
信じられ
ないな…
……
おねがい！
信じて…
アリオス!!
あなたの家の
暖炉に飾って
あった!!
たまたま
同じ姓
なんだろ!!
まごうことなき
旧王家の紋章!!
……



王都は邪竜が復活してメチャクチャなのよ！
王都だけじゃないわ!!
みんながまってるのよ！アリオスのことを!! 邪竜を倒してくれることを!!
世界を救えるのはアナタだけなの!!
アリオス!!
………………
………………
ムリだよ…ボクでは…
邪竜どころかカコースにすら勝てなかった…


大丈夫！
ドラゴン
スレイヤーが
あるもの!!
ドラゴンスレイヤー!!
予言によればね
それを手にした時
アナタは
風になるの
伝説の…
風にね
さあ
行きましょう
アリオス!!
ドラゴン
スレイヤーの
もとへ!!


また出会う事になるさ……
ドラゴンスレイヤーの導きでな…
聖剣をめぐる運命がいま!!!
ジード…
ドラゴンスレイヤーの導き…
◆5月号 3月30日発売につづく

好奇心旺盛なアンテナに"高感度情報"を発信!!

★インフォスクラム★

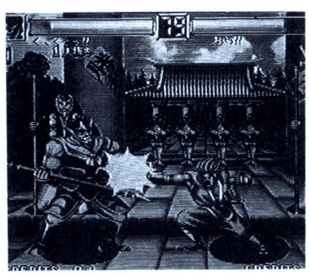
NEO・GEO ニュース

新作ラッシュでうれしい悲鳴!?
NEO・GEO新タイトル続々発表

最新作『龍虎の拳2』登場など、最近のNEO・GEOはますます勢いをみせている。新たな参入メーカーも加わり、しかも、そのうち2社はPCエンジンの参入メーカー。一方、PCエンジンはNEO・GEOからの移植を可能にするアーケードカードが登場するし、移植だって十分考えられるよね!? そんなワケで、NEO・GEOのホットな話題を集めて、一挙にお届けするゾ//

ADK

PCエンジンに移植が決定している『ワールドヒーローズ2』の続編が発表、その名も『ワールドヒーローズ2 JET』。最大の特徴は前作の14名に加え、新キャラクタ「ジャック」と「リョフ」が加わったこと。しかしこの2人、今までのシリーズで登場したヒーローとはかなり毛色がちがったキャラクタだ。また、前作にくらべて大幅にシステムも変更されて、前後にダッシュが可能となっていたりと、格闘アクションファンにはたまらないゾ。


⬆新キャラクタ、リョフ対フウマ。前作のキャラクタに新必殺技などが追加され、さらに過激なバトル展開になるのは必至


⬅さらにりりしくなった人気キャラクタ。主人公・伊賀忍者の頭目ハンゾウの雄姿

⬇ジャンヌを含めて、前作の登場キャラクタもすべてリニューアルされているのだ

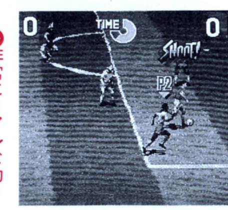
⬆中国の豪傑(ごうけつ)、リョフ。得意の槍を使っての攻撃が必殺技

⬆ロンドンを震撼させた殺人鬼・切り裂きジャックも新登場

SNK

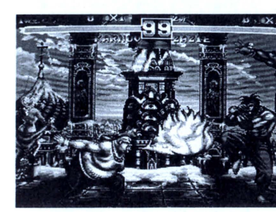
NEO・GEOの本家、SNKからは、新たに2タイトルが登場予定。まず、100メガショックシリーズの新作『トップハンター』。移動できるラインが2ラインあるのが特徴の横スクロールアクション。ロディーとキャシーの2人を操作し、宇宙海賊クラプトンと戦うのである。特殊操作で必殺技も出せるぞ。一方、『得点王2～リアルファイトフットボール』は、とてもリアルなサッカーゲーム。取り込み画像をもとにキャラクタを作成しているので臨場感バツグン。実際の試合を見下ろしているような気分になってくる。


⬆キャラのアクションが豊富な『トップ～』


⬆非常にリアルな動きがスゴイ『得点王2～』

データイースト

つい先ごろ、新規参入をはたしたデータイーストも2作品を用意。『ファイターズヒストリーダイナマイト』はいろいろと話題を呼んだ前作をさらにパワーアップした内容。基本システムは受け継ぎ、グラフィックなどの演出が派手になった。また、架空のスポーツゲーム『フライング・パワー・ディスク』も登場する。


⬆今回の作品では、前作のボスキャラ・クラウンとカルノフの2人のキャラクタも使用可能になっている

フェイス

新規参入のフェイスからは固定画面タイプのコミカルアクションゲーム『ZUPAPA/』と、画面がぐるっと回転するパズルゲーム『ぐるりん』が登場する


⬆面クリア型アクション『ZUPAPA/』


⬆画面を回転させる発想が斬新な『ぐるりん』

ビスコ

ビスコは、久しぶりに新作を出すと発表。まだタイトルは未定だが、『龍虎の拳』タイプの対戦型格闘アクションになる予定だという。状況に応じて画面がズームイン、ズームアウトする、迫力のある演出がウリだとか。

業界ナシでも情報満載

NEWS あ・ら・か・る・と

海外情報

コナミが先ごろ、台湾の電子機器メーカーとの合弁会社（台湾コナミ）の設立を決めたと発表。この現地法人の新会社は10人弱の人員で2月下旬より業務を開始する予定だ。将来は現地でゲーム機器を生産する方針。これを拠点にして、中国や東南アジアのアミューズメント市場へ進出する。コナミにとって台湾は米国、英国、ドイツに続く4番目の海外拠点となる。

●

スポット

4月25日、故手塚治虫氏の記念館が兵庫県宝塚市にオープンする予定。外壁は「リボンの騎士」のヨーロッパの古城をイメージ。「火の鳥」未来編ふうの自動扉が開き、地下1階、地上2階建の建物に入ると、手塚氏のモザイクや、天井の「鉄腕アトム」などのにぎやかなステンドグラスが入場者を迎える。130インチのハイビジョンでは手塚プロ・アニメが上映される。

●

ニュース

NECはマルチメディア情報を手軽に記録・再生できる光磁気ディスクの大容量化技術を開発したと発表。ディスク上に無駄なく情報を書き込めるようにしたほか、短波長レーザーや新しい信号処理技術採用で記録容量をこれまでの8倍に向上させた。画像圧縮技術と組み合わせると2時間の動画像が楽しめるCDが実現。2、3年後をめどに応用していく考えだ。

●

海外情報

米国任天堂はシアトル州にあるビデオゲーム機製造部門のおよそ140人をレイオフ、その生産をメキシコの機械メーカーに委託する。米国任天堂によると、中南米諸国のビデオゲーム市場の急成長がその理由。'93年が'92年比30%増で、'94年は年率50%増を見込んでいる。中南米ではすでにブラジルに生産基地を持ち、メキシコでの委託生産も3月中旬に開始されるという。

●

イベント

「B-univ」のファースト・ソロ・コンサート開催決定／ 今回はドラム・ベースも加えたバンド編成＋ゲストプレイヤーによるステージ構成。■日時：4月20日18：00開演 ■会場：渋谷ON AIR WEST ■入場料：前売り3500円(発売中)、当日4000円ともに税込 ■チケット予約：チケットぴあ ☎03-5237-9999、チケットセゾン ☎03-5990-9999

HARD

ニュース

ウワサの3DOマシーン登場

Panasonic REAL

いよいよ次世代マシンの幕開け。松下電器から3DOインタラクティブ・マルチプレイヤー、通称Panasonic 3DO REAL（以下リアル）が3月20日に発売される。すでにアメリカでは昨年10月から販売されており、国内での販売が待たれていた。リアルは初の32ビットCD-ROMプレイヤー。ゲームだけではなく、電子出版や教育ソフトなどを利用できる、マルチメディア・エンタテインメント機を目指しているのだ。ハードの発売に合わせて国内ソフトタイトル6本の発売も予定されている。

■価格：7万9800円(税別) 3月20日発売予定 ■問い合わせ：松下電器株式会社 ☎06-906-4470



ゲーム機というよりはAV機器のような外観

NEWS

ニュース

格闘家・佐竹雅昭のテーマ

ゴジラの曲を再編成

格闘家・佐竹雅昭といえば、試合入場時に流すBGMも『怪獣大戦争マーチ』を使うなど、そのゴジラ・フリークぶりはつとに有名。このほどゴジラ音楽の生みの親としても有名な日本音楽界の大御所・伊福部先生が『怪獣大戦争マーチ』『わんぱく王子のメインテーマ』を佐竹のために再構成、シングルCDとしてリリースする。その『闘志天翔(とうしてんしょう)〜覇王(はおう)・佐竹雅昭のテーマ』は東芝EMIより「佐竹選手のK-1グランプリ優勝祈願を込めて」、4月8日に税込1000円で発売。佐竹選手がこのBGMで入場するのは3月4日、日本武道館での試合がお披露目だ。



PCエンジン版『ゴジラ〜』の曲も伊福部氏が担当

フジTV主催「LIVE UFO'94」の音楽担当は米米クラブ。K-1〜もメインイベントのひとつ



ARCADE

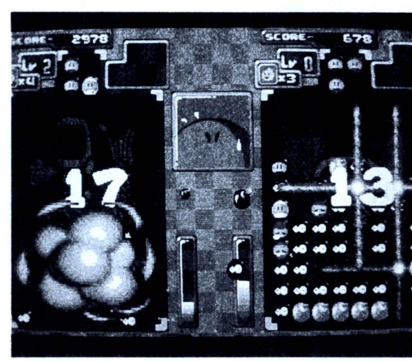
ニュース

ボンバーマンの落ちものゲーム

『ぱにっくボンバー』

「ボンバーマン」のキャラクタを使った対戦型パズルゲーム「ぱにっくボンバー」がアーケードに登場する／

基本ルールはL字型に3個つながったボンバーマンを積んでいき、同じ色を3つ以上並べて消すというもの。ボンバーマン以外に火なし爆弾が出現。火つき爆弾で誘爆させてボンバーマンを消すと、相手をジャマする「コゲポン」が降ってくる。2人での対戦と1人での対COM戦、どちらでも遊べる。登場時期は未定。



ボンバーマンを消してメーターを満タンにすると「デカバク」で大爆発を起こせる

レポート

クラブカルチャーとゲームの怪しい(!?)融合

セガ主催「バーチャナイト」

去る1月13日、西麻布のクラブ・イエローでセガ主催の「バーチャナイト」なるイベントが開催。なんとこれ、未成年者は入場できない「完全R指定」で、従来の子供向けゲーム大会とは一線を画す、大人中心のゲームイベントだった。まず最初は元SSTバンドの並木氏と光吉氏が新たに結成した「B-univ(ビーユニヴ)」のお披露目&初ライブ。続いてセガのゲームキャラをモチーフとしたファッションショーは「R指定」がうなずける怪作が次々登場。ボンテージ衣装のお姉様が司会のバーチャファイター大会もあり、深夜まで大盛況だった。



2ndアルバム「バーチャファイター」東芝EMIより3月23日税込3000円で発売

「B-univ」の2人、並木氏（左）と光吉氏





ファッションショー上位入選者。怪しい…

大会の司会役、イケイケのお姉様♡





エミーとソニックが舞台で絡み合う。しかし、2人とも男とは…最近の流行なのか？

MEDIA MIX

話題のゲームミュージックCD、注目のビデオソフトや映画など、気になるメディアの最新情報をここに一挙紹介!!

CD

ロックマンX



カプコンのスーパーファミコンの同名ソフトの音楽アルバム。キーボーディストの大坪稔明がアレンジを担当。カプコンのレディースバンド、アルフライラとジャズ・フュージョン界のミュージシャンたちが参加した、ひと味ちがうゲームミュージック集だ。

3月9日発売
ソニー・ミュージック
3000円（税込）

パーフェクトコレクション イースIV The Dawn of Ys VOL.1



『イースIV～』の全曲アレンジ集。ゲームのサウンドアレンジを担当した米光亮が、ゲーム中の全曲にスペシャルアレンジをほどこしている。ゲーム収録作のアレンジ18曲のほか、スペシャルメガＭＩＸバージョンをボーナストラックとして収録している。

発売中
キング
3000円（税込）

コナミ・アミューズメントサウンズ'94…春



「コナミ・アミューズメントサウンド」シリーズの第3弾。おなじみのコナミ矩形波（くけいは）倶楽部による、2枚組のアーケードゲーム音楽集だ。コナミ初のポリゴンアクションゲーム『ポリネットウォリアーズ』のサントラをはじめとする全77曲を収録している。

発売中
キング
3200円（税込）

ツインビーPARADISE Vol.2



1月に発売されたＶｏｌ．1に続く第2弾。現在放送中の文化放送ラジオの同名番組からのタイトルだ。番組中のショートドラマの第5話から第8話までを収録。今月号のＰＥＯＰＬＥに登場してくれた國府田（こうだ）マリ子さんのヴォーカル曲も2曲収録されている。

発売中
キング
2800円（税込）

コットン100%



業務用、パソコン版、そしてPCエンジンでも人気を博した「コットン」シリーズ。その外伝的作品、4月発売予定のスーパーファミコンソフト『コットン100%』の音楽集。シリーズのすべての音楽を手がけた平田健一が全曲のアレンジを担当している。

発売中
データム・ポリスター
2500円（税込）

スーパーファミコン版 すぎやまこういち交響組曲「ドラゴンクエストII」

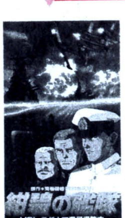


「ドラゴンクエスト」シリーズの音楽を一貫して担当する、すぎやまこういちの作曲、指揮。ゲームがスーパーファミコンになったのと同様、ＣＤもかなりのグレードアップ。ロンドン・フィルハーモニー管弦楽団による演奏という豪華さは、まさに必聴と言える。

発売中
ソニーレコード
2800円（税込）

VIDEO

紺碧の艦隊VOL.2 パナマ運河爆撃す



荒巻義雄のシミュレーション戦記小説ＯＶＡ化第2弾。運命の日米開戦を描いたＶＯＬ．1に続いて、仮想の太平洋戦争での、最強潜水艦隊の活躍が描かれている。ＬＤ版も同時発売される。

3月16日発売
徳間ジャパン
5800円（税込）

CINEMA

コーンヘッズ



■配給：アスミック＝パルコ　■公開：3月より　■ストーリー：地球征服にやって来た宇宙人夫婦。不意の事故でやむを得ず、地球で暮らすことになるが…

アメリカNBC放送の人気バラエティ番組「サタデー・ナイト・ライブ」のスケッチを映画化した、『ブルース・ブラザーズ』『ウェインズ・ワールド』に続く作品。しかし、ストーリーは家族愛がテーマで、とてもハートフル。故郷の惑星への執着、地球人と恋に落ちる娘…複雑な父親の心境を、ダン・エイクロイドが好演している。（上映時間：1時間30分）

ニュース

京都にＪリーグを誕生させる新会社「京セラパープルサンガ」が発足した。出資会社は京セラ、任天堂で、残りを京都の主要会社が分担する。チーム名は「京都パープルサンガ」。前身は京都紫光クラブで、昨年ＪＦＬ一部リーグに昇格した。監督には京都紫光クラブの監督を務めた嶋谷征四郎氏、ヘッドコーチには名古屋グランパスの与那城ジョージ氏を迎える。

●

海外情報

先ごろ、米国で過激な暴力シーンが問題とされ、大手玩具小売り店が取扱いを中止したセガの『ナイト・トラップ』。同ソフトの販売をセガの米国法人セガ・オブ・アメリカは中止した。米国ではテレビゲームに対しても現在、自主規制で成人向けなどのランクづけを行っている。将来、映倫のような自主規制組織が発足すれば、同ソフトの改定版を販売するという。

●

ニュース

カプコンが大阪市内にソフト研究、開発の拠点となる「開発センター」（仮称）を新設すると発表。現在4か所に分散している開発部門と増員分を合わせた約1450人を集約、次世代ゲーム機用のソフト開発など、業務の効率化を目指す。開発センター（仮称）の建物は敷地1800平方メートル、地上17階、地下3階。早ければ今夏にも着工、'96年春完成する予定だという。

●

ニュース

ＮＥＣは画像、音声など大量なデータを高速でさばくマルチメディア対応の「ＡＴＭ交換機」を、大阪大学など3大学から受注した。現在、全国の大学で情報通信網の整備が進んでいる。政府の景気対策の一環として「キャンパスネットワーク」整備費は補正予算にも組み込まれていることから、通信、コンピュータ各社は大学向けに機器やシステムの売り込みに躍起だ。

●

イベント

東京都は「とみんワールド'94」を3月15日～31日（予定）に開催。これは、平成8年に生まれる7番目の副都心で開催される「世界都市博覧会　東京フロンティア」のプレイベントでもある。内容はＣＧ使用によるミステリーツアーやバーチャルリアリティによる未来都市探検、未来に向けてCD-ROＭに動画メッセージを封印するコーナーなど、都庁全体を使っての話題性のあるイベントを目指す。

●

海外情報

次世代機器をめぐり、米ハイテク企業取り込みが激化している。セガは米コンピュータソフトの大手のオクラルとテレビゲーム分野で提携。オクラルの高速情報処理技術を生かし、双方向機能を持つゲーム配信サービス（セガ・チャンネル）用のソフトを共同開発する。任天堂も米コンピュータメーカーのシリコングラフィックスと新型ＴＶゲーム機を共同で開発。

PEOPLE

初のミニアルバムも好評！

声優・國府田(こうだ)マリ子

今月は、本業の声優はモチロンのこと、歌やラジオのパーソナリティなどマルチな活動をおこなっている國府田マリ子サンに直撃インタビュー〃

――声優になったキッカケなどあれば、教えてほしいんだけど。

「私ね、子供のころから、なりたいものがいっぱいあって、イロイロとやってみては、〝これじゃな〜い〃〟って感じを繰り返してたんですよね」

――で、最終的には声優だ！って感じ？

「いやいや。本当は歴史が好きで、大学に行って、大学院に行って、研究をずっと続けていきたかったんですよ。ところが、受験に失敗しちゃって」

――へー、意外！　ずいぶん声優とは世界が違うじゃない？

「もう一度トライしたけど、また失敗。もう大ショックで…落ち込んだなぁ」

――それで、どうして声優に？

「将来の青写真が壊れ、自分の存在意義を見失っちゃった。で、自分を取り戻そうとアニメのイベント行ったり『鉄腕アトム』とか読んで…コレだー〃」

――親もビックリしたんじゃない？　まったく方向が変わっちゃって。

「ダメとキッパリ。でも翌日には、オーディションの資料を取りに行ってた」

――す、すばやい（笑）。

「行動が先に出ちゃうというか。母に勘当だなんて言われて、さっさと引っ越しちゃったら、そんなコトをまに受けるなんて、と呆(あき)れられたり（笑）」

――紆余曲折(うよきょくせつ)を経て声優になった感想は？ PCエンジンでも大活躍だけど。

「ゲームって難しい。アニメだと絵があるからそれを見ながら表情とかシチュエーションに合わせて演技できるけど、ゲームだとそれがないでしょ？」

――ああ、ナルホド。じゃあ、想像でやってるの？

「そう。だから実際の画面をみて、あやや〜っと思ったりすることも（笑）」

――ラジオの『ツインビーパラダイス』のパーソナリティーだよね？

「そう。ツインビーのドラマでもマドカ役を演じてます。最初にキャラを見たときはおとなしいコかなって思ったんですけど、実は3枚目なのダ〜！」

――そういう役が多いとか？

「本人は真剣に演っても周囲は、このボケた感じは國府田だ、と思うらしい」

――歌手としても歌っているよね？

「今までアニメやゲーム関係が多かったけど、初のミニアルバムが出ました」

――どんな内容なの？

「歌が6曲とインタビュー、私のおしゃべりという構成。作詞も1曲チャレンジしました。現時点での私の一瞬一瞬、伝えたいことすべて詰まってます」

――かなりの自信作なんでしょ？

「聴いてくれた人が何かを感じてくれたら幸せ。また挑戦したいですね」

――何か具体的にあるの？

「CDが出せたので、次はライブがやりたい、やりたい、やりた〜い〃」

――そ、そんなに連発しなくても…。

「CDも言い続けて実現。今ライブのこと言ってれば、3年後くらいには実現できるかな、なんて。へへへ」

ファンには何人も國府田マリ子がいると言われるほど、表情豊かで元気な女のコ。今後の活動を期待する。





初のミニアルバム「K・S・S」。徳間ジャパンより税込2500円で発売中

●國府田マリ子プロフィール●

'69年9月5日、埼玉県出身。血液型B型。'90年青二塾第10期卒業。'92年TVアニメ「スペースオズの冒険」の主役ドロシー役に抜擢(ばってき)。その後、「きんぎょ注意報」「GS美神」「忍たま乱太郎」などに出演。また、ゲームやラジオのパーソナリティなど、現在幅広く活躍中。

ワークス・タペストリー



本人による作品紹介

自分の作品についての感想や、とくに印象に残ったこと、エピソードなどを、思いつくまま自由に語ってもらうコーナーです。

●銀河お嬢様伝説ユナ

詩織ちゃん役。とてもゆ〜っくりしゃべる娘で、まわりのみんながキャピキャピしている分、妙に目立つというか（笑）。

●ダーティ・ペア　FLASH

ユリ役、これはビデオアニメ。戦闘のかけ声があったのね。で、すっごい気合入れて「ハア〜ッ〃」ってやったのに、「随分、気の抜けたかけ声だね」だって。もう、眠れないくらい大〜ショック〃

●メタルエンジェル

早坂真琴ちゃん。私には珍しく男っぽいキャラ。パンダみたいな娘だなって思いました。深い意味はないんだけど（笑）。

●スーパーリアル麻雀PⅣ　カスタム

愛菜ちゃん。私、麻雀を知らないから、わけもわからずにポンとかチーとか言ってました（笑）。アフレコ前にゲーセンに見に行ったけど、みんなイキナリ最後のお姉さんと麻雀はじめちゃって。そんなに愛菜ちゃんがキライか〜っ、て思わず言いそうになっちゃいましたよ（笑）。

●GS美神

幽霊のおキヌちゃん役。原作のコミックとは違って、戦うんですよ。かけ声がたくさんの種類があって、どう違うんだろう？なんて、悩みながら演じました。

●アリスソフトスペシャルラブ・パニック

このCDでシィルちゃんを演じたの。でも、そんなにHなシーンはありませんでしたよ（笑）。あと、イメージソングも歌ったんです。実はこれが歌の初体験。だからすごく印象に残ってます。でも残念なことに、もう絶盤なんです。だから、このCD持ってる人がいたら、すごく貴重だから（笑）、大事にしてくださいね。



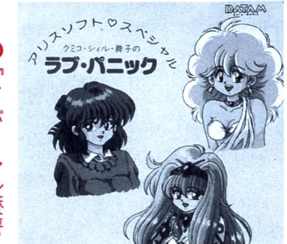
「銀河お嬢様伝説ユナ」から、おっとりした詩織。発売はハドソンから



「メタルエンジェル」の早坂真琴。パック・イン・ビデオから発売中



「スーパーリアル麻雀PⅣカスタム」の愛菜。ナグザットから発売中



現在、入手は非常に困難な「〜ラブ・パニック」。ポリスターより発売

Creator's Room

第1回 プロデューサーの仕事

NECアベニュー 多部田俊雄プロデューサーの場合

ゲーム業界の仕事は多岐にわたっていて、具体的にはどういうものなのか外部の者にはわからないことも多い。そこで、今月から始まったこのコーナーでは、業界の人々はどういう仕事をし、どんな生活ぶりなのかを探っていく。今回はNECアベニューの多部田俊雄プロデューサーの仕事ぶりをのぞいてみた。

読者にはすっかりおなじみの多部田さん。その仕事ぶりを取材するため、取材班は殿様首相の職場もほど近い、千代田区永田町の某スタジオを訪ねた。そこで多部田さんは美人声優さん2人とともにいた。「もうちょっと感情をこめて」「アップテンポにしましょう」など、鋭い指示を飛ばしている。その日はディレクター（いわゆる監督）としての仕事をしていたわけだ。

多部田さんの正式な肩書は「マルチメディア事業部　第一制作グループ　プロデューサー」というもの。「プロデューサーと言っても制作に関わるほとんどすべてをするわけです。今日はディレクター的な仕事ですしね」と多部田さんは言う。確かにすべてに関わっているようで、下に掲載した多部田さんの1日のスケジュールはすごい。1日の平均睡眠時間は5時間ぐらいで、それも日曜に10数時間寝だめする分をふくめてのものだそうだ。

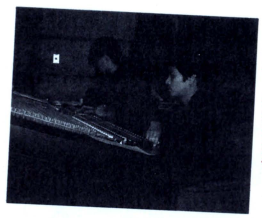


会議風景。人との対話が重要な仕事なのだ

代表作は？　と質問すると「獣王記、オペレーションウルフ、サンダーブレード、フォゴットンワールド、麻雀オンザビーチ、レインボーアイランド以外の当社の全作品です」との答え。つまり、アベニュー作品はほとんど多部田さんがプロデュースしていると思っていいわけだ。



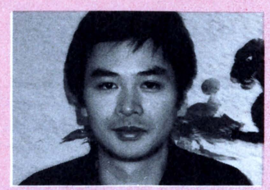
声優との打ち合わせ。ゲームの質も左右する



ディレクターズ・チェアに座り指示を出す

「プロデューサーになるためにはある程度はコンピュータのことを知ってなくてはダメ。あとは、対人恐怖症でなければ運次第でなれますよ。なにせわたしがやっているくらいですから」。多部田さんは貴重な食事の時間を我々のために割いてくれたあと、そう言い残して再び仕事の海に戻っていった。

プロフィール



昭和38年生まれ。趣味はゴルフ、特技は早食い。高校1年の夏休みに初めてパソコンに触れ、冬休みには自作のゲームソフトを秋葉原のショップを通じて販売。通算106作も制作。大学時代にはプログラマーに加え、ライター活動も行っていた。

多部田氏のとある1日のスケジュール

00：00～08：30	『モンスターメーカー』のテストプレイ。難易度調整のため。
08：00～12：00	会社内において仮眠。
12：00～12：30	13：00からの打ち合わせに備え、資料などを準備
12：30～13：00	会社（渋谷区池尻）から新宿へ会社の車で移動。普段の移動は深夜などにおよぶ場合があるので、車での移動が多い。
13：00～15：30	新宿駅前の談話室滝沢（コーヒー1杯1000円の喫茶店）にてイラストレーターの竹井正樹さんと『誕生　デビュー』の打ち合わせ。
15：30～16：00	車で会社に戻る。
16：00～16：30	外出中にたまっていた電話メモを処理してから、次のアフレコの仕事の準備のため、台本などを用意。
16：30～17：00	千代田区永田町のスタジオへ渋滞をさけて、地下鉄で移動。
17：00～17：45	スタジオにて『ＣＡＬⅢ』のセリフ録音立ち会い。ディレクターとして鋭い指示を飛ばす。
17：45～18：15	そのままスタジオ横の休憩所にて本誌の取材をうける。
18：15～18：30	某所にてこの日初めての食事
18：30～19：00	地下鉄で会社に戻る。
19：00～21：00	『誕生　デビュー』の音楽について、ミュージシャンと打ち合わせ。後半は世間話に花が咲く。
21：00～00：00	今後開発する予定の新ゲーム（名称はまだ秘密）のシナリオチェック。やっと1人でゆっくり仕事ができる。
00：00～01：00	唯一の趣味、ゴルフの練習場に行く。できれば毎日やりたいが、なかなかそうはいかない。
01：00～	再び『モンスターメーカー』のテストプレイ。

読者へのメッセージ

この道を目指すなら学生時代にある程度プログラミングの勉強をしておかないと。もっともゲーム専門学校などに行かなくとも独学で大丈夫。そしてコンパなどで人との対話に慣れておきましょう。

今月のプレゼント

メーカー各社のご厚意により、今月のプレゼント。欲しい人はハガキに、①希望するプレゼント番号、②住所、③氏名、④年齢、⑤職業（学年）、⑥電話番号、⑦このコーナーに対する意見や要望、以上を明記のうえ下記まで。締め切りは3月30日必着。発送をもって発表とします。

①5名



アスミックからは、P-103で紹介した映画「コーンヘッズ」の4枚組ポストカードを5名に。4種類の色がある



②5名

サイトロンからは、2月18日より全国主要レコード店で展開しているＮＥＯ・ＧＥＯフェア開催を記念して、期間中にＮＥＯ・ＧＥＯ製品を買うともらえるカードを収納できるファイルケースを5名に

③3名



バンプレストから、クレーンゲームに入っている「GS美神」のぬいぐるみ7個セットを3名に

Ⓐ Ⓑ ④各5名





ⒶⒷPEOPLEに登場した國府田マリ子さんと青二プロダクションからはサイン色紙と、徳間ジャパンから初のミニアルバム「KISS」を各5名にプレゼント！　どちらが欲しいか必ず明記すること

あて先

〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM PCエンジンファン編集部
4月号インフォ・プレゼント係

PC ENGINE 最新 DATA BANK

12月27日から1月28日までの売り上げデータと、読者のアンケートハガキから集計した前人気、移植希望を掲載。また、今月から3月発売のソフトの情報もお伝えする。

月間売り上げ BEST 10

この月間に発売された新作ソフトは5本。そんな中、集計期間が1日しかなかった『エメラルド　ドラゴン』が首位を獲得。2位の『フォーメーションサッカー〜』をポイントで大きく引き離す。『ソル：モナージュ』は初登場の5位。それ以外の新作はランクインしなかった。

また、新作ではないが、12月に再販された『イースI・II』が4位にランクイン。大健闘を見せた。実際、再販された本数はそれほど多くないため、この売れ行きは好調と言っていいだろう。同じく再販の『悪魔城〜』と『ラングリッサー〜』もなかなか好調。順位を上げている。



⇧現在、非常に品薄の『ソル：モナージュ』。隠れた名作といったところか

12/27〜1/28の新作

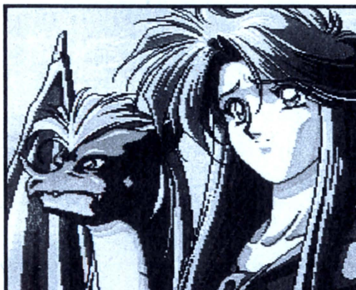
1/3　爆笑　吉本新喜劇　今日はこれぐらいにしといたる!

1/7　ソル：モナージュ

1/15　フォーメーションサッカー　オン　Jリーグ

1/28　エメラルド　ドラゴン

1/28　格闘覇王伝説アルガノス



1 初 エメラルド ドラゴン

メーカーのコメント
PCエンジン最強のスタッフが開発した『エメラルド〜』。大ヒットの予感は見事的中しました。

小売店の声
『エメラルド〜』の人気はなかなか。DUO-Rといっしょに購入している人も見かけたくらいです。

NECホームエレクトロニクス
ロールプレイング
'94年1月28日
7800円
アーケードカード両対応
1144ポイント

読者(ユーザー)の声

本誌のアンケートハガキに書かれている『エメラルド　ドラゴン』に対する意見。それを集めたのがこのコーナー。このゲームの人気の秘密と、ユーザーの評価をかいま見ることができる。

- とてつもなく良かった。最高におもしろい。（同様39通）
- 感動／　感動の嵐／（同様9通）
- 予想以上のグラフィック。音楽も良い。（同様23通　音楽が悪かった。2通）
- ドラマチックなストーリーがとても良い。（同様6通）
- 『天外魔境II〜』を越えている。（同様4通　今までやったゲームの中で一番良かった。3通）
- 戦闘シーンに迫力がない。戦闘に慣れるのがたいへん。（同様9通）
- ダンジョンが長すぎ。マップが単調。（同様4通）

順位	前回	タイトル	ポイント	メーカー／ジャンル	発売日／価格／媒体
2	初	フォーメーションサッカー オン Jリーグ	278	ヒューマン／スポーツ	'94年1月15日／6500円／Huカード
3	前回 1	イースIV The Dawn of Ys	273	ハドソン／ロールプレイング	'93年12月22日／7800円／スーパーCD-ROM²専用
4	前回 —	イースI・II	144	ハドソン／ロールプレイング	'93年12月17日／7800円／CD-ROM²
5	初	ソル:モナージュ	83	アイレム／ロールプレイング	'94年1月7日／7700円／スーパーCD-ROM²専用
6	前回 9	悪魔城ドラキュラX 血の輪廻	80	コナミ／アクション	'93年10月29日／7800円／スーパーCD-ROM²専用
7	前回 —	ラングリッサー　光輝の末裔	79	日本コンピュータシステム／シミュレーション	'93年8月6日／7900円／スーパーCD-ROM²専用
8	前回 3	スーパーリアル麻雀PIV カスタム	59	ナグザット／麻雀	'93年12月17日／9800円／スーパーCD-ROM²専用
9	前回 2	ボンバーマン'94	58	ハドソン／アクション	'93年12月10日／6800円／Huカード
10	前回 8	真・女神転生	55	アトラス／ロールプレイング	'93年12月25日／8800円／スーパーCD-ROM²専用

※価格は特にことわりがないものは税別です

※ポイントは、㈱あくと、㈱メッセサンオーをはじめ複数の調査対象店から得た売り上げ本数に、一定の係数をかけて算出したものです。また、表組内の前回順位は、「初」が今月初めてチャートに登場した作品。「—」が過去にランキングに登場し、前回ランキング内になかった作品を意味します。媒体のアーケードカード両対応は、スーパーCD-ROM²アーケードカード両対応を示します。読者（ユーザー）の声は、本誌アンケートハガキから無作為に100通選び掲載したものです。合計の意見が1通以下の場合は、誌面の都合により掲載しておりません。

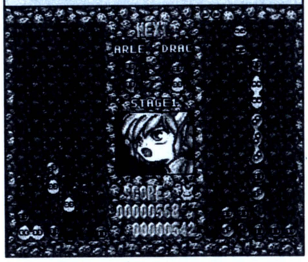
 ※『イースI・II』の発売日は、再販された日付です。※小売店の声は、調査対象店の1つ、㈱メッセサンオーから頂いたコメントです。

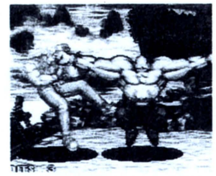
前人気BEST10

「風の伝説ザナドゥ」が発売され、前回2位の「餓狼伝説SP～」が首位に…、と思いきや、前回3位の「ぷよぷよCD」が初の首位を獲得した。発売日が先になりそうな「餓狼伝説SP～」より、発売日の近い「ぷよぷよCD」のほうが現時点での人気は高いようだ。また、前号で移植が発表された「CALⅢ～」は、いきなり10位に。今月は「モンスターメーカー～」や「ドラゴンナイトⅢ」を含め、NECアベニューのソフトが4本もランクインしている。

1位（前回3位）
ぷよぷよCD
NECアベニュー／パズル
発売日未定／146票

メーカーのコメント
何と1位ですか。これもひとえに皆さまのお陰です。みんな買ってね♡　**開発状況100%**





○惜しくも2位となった『餓狼伝説SP～』。画面はNEO・GEO版のものです



○発売日延期が続いた『モンスターメーカー～』。いよいよ発売されるのかな？

順位	タイトル	前回	メーカー／開発状況	票数
2	餓狼伝説 SPECIAL	前回2位	ハドソン 開発状況40%	121票
3	餓狼伝説2	前回5位	ハドソン 開発状況100%	100票
4	天外魔境Ⅲ（仮称）	前回7位	ハドソン 開発状況?%	96票
5	モンスターメーカー 闇の竜騎士	前回9位	NECアベニュー 開発状況99%	94票
6	銀河お嬢様伝説ユナ2	前回4位	ハドソン 開発状況20%	90票
7	コズミック・ファンタジー4 銀河少年伝説	前回8位	日本テレネット 開発状況50%	81票
8	3×3EYES 三只眼變成	前回6位	NECホームエレクトロニクス 開発状況50%	70票
9	ドラゴンナイトⅢ	前回10位	NECアベニュー 開発状況90%	65票
10	CALⅢ 完結編	初登場	NECアベニュー 開発状況100%	59票

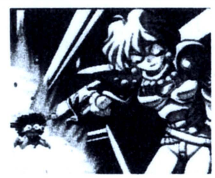
移植希望BEST10

対戦格闘アクションが流行する中、7連続首位を達成した「サムライスピリッツ」。スーパーファミコンではすでに移植決定しているが、PCエンジンではまだ。「餓狼伝説2」や「餓狼伝説SP～」「龍虎の拳」のように、アーケードカードによる移植に期待がもたれる。そんな中、対戦格闘アクションの新作「龍虎の拳2」が5位に初登場。不動の地位を確立している「サムライスピリッツ」を越えるのか。また、移植されるのか。今後の動きに注目だ。

1位（7連続首位）
サムライスピリッツ
SNK／業務用
アクション／173票

メーカーのコメント
期待され本当にうれしいです。NEO・GEOを出しているので少し複雑な気持ちですが…。





○バンプレストの参入によるものか、非常に人気の高い「スレイヤーズ！」



○最近、息切れし始めてきた『プリンセスメーカー』。このまま圏外に行くのか

順位	タイトル	前回	メーカー／ジャンル	票数
2	スーパーストリートファイターⅡ	前回3位	カプコン／業務用 アクション	131票
3	ああっ女神さまっ	前回2位	バンプレスト／パソコン アドベンチャー	93票
4	スレイヤーズ！	前回7位	バンプレスト／パソコン ロールプレイング	66票
5	龍虎の拳2	初登場	SNK／業務用 アクション	59票
6	ファイナルファンタジーⅤ	前回4位	スクウェア／スーパーファミコン ロールプレイング	47票
7	英雄伝説Ⅲ もうひとつの英雄たちの物語 白き魔女	初登場	日本ファルコム／パソコン ロールプレイング	39票
8	プリンセスメーカー2	前回6位	ガイナックス／パソコン シミュレーション	26票
9	プリンセスメーカー	前回8位	ガイナックス／パソコン シミュレーション	21票
10	豪血寺一族	前回10位	アトラス／業務用 アクション	19票

発売直前のソフトをピックアップ

3月は11本の新作が発売される。その中には、あの超話題作「モンスターメーカー～」も含まれている。しかし今月は、あえて「餓狼伝説2」と『プリンセス～』に注目。それは、「餓狼伝説2」がアーケードカード専用ソフトで、この売れ行きにより今後のアーケードカードの展望を予測することできるからだ。『プリンセス～』に関しては、PCエンジンでは人気の高い、美少女もののゲームということで選んでみた。

小売店の目

「餓狼伝説2」一技がとても出しやすく、打撃音も派手。反面BGMには期待しないほうがいい。キャラクタの動きは素晴らしい。

『プリンセス～』一真面目にプレイすると恥ずかしいが、理性をなくせばパワフルで面白い。予約キャンペーンをやっているので、買うと決めたら即予約がお得かも。

▷ 餓狼伝説2



6900円

○対戦格闘アクションの名作『餓狼伝説2』。8人のキャラを使用することができるのだ

▷ プリンセス・ミネルバ



7800円

○美少女ばかりが登場する、イケイケロールプレイング。コミカルな演出が盛りだくさん

3月に発売されるソフト

- 3/4 WIZARDRYⅢ・Ⅳ
- 3/4 THE ATLAS Renaissance Voyager
- 3/4 パワーゴルフ2 ゴルファー
- 3/12 餓狼伝説2
- 3/25 インペリアルフォース
- 3/25 CALⅢ 完結編
- 3/25 PCココロン
- 3/25 プリンセス・ミネルバ
- 3/26 龍虎の拳
- 3/30 モンスターメーカー 闇の竜騎士
- 3/31 フレイCD サーク外伝

再販ソフト
- 3/4 A.Ⅲ.
- 3/10 フラッシュハイダース

※データは、本誌のアンケートハガキから無作為に1000通選び集計したものです。※小売店の目は、調査対象店の1つ、㈱あくとから頂いたコメントです。

ソフト合計
120本!!
アンケートに答えてゲームをもらおう!
読者プレゼント

応募のきまり 次頁の綴じ込みハガキに、右欄にある今号のプレゼントの中から欲しいゲームソフトの番号（①～⑥）を1つ書き（記入欄はハガキ裏の右上）、下記のアンケートに答えて（回答欄はハガキ裏）50円切手を貼ってポストまで／ 応募の締め切りは3月29日（必着）。当選者の発表は4月30日発売の6月号で行います。

今月のプレゼント 各20名様

①インペリアルフォース
②プリンセス・ミネルバ
③龍虎の拳
④モンスターメーカー 闇の竜騎士
⑤フレイCD サーク外伝
⑥WIZARDRY III・IV

アンケート

1 あなたの学校（職業）を次の中から選び、該当する番号を書いてください。
1 小学校　5 専門学校
2 中学校　6 会社員
3 高等学校　7 その他
4 大学

2 あなたの学年を書いてください。もし、あなたが学生以外なら0と書いてください。

3 あなたの年齢を書いてください。年齢が1ケタなら左のマスに0を書いてください。

4 あなたの性別を次の中から選んで番号を書いてください。
1 男　2 女

5 本誌以外によく読む雑誌を表2から選び、該当する番号をすべて書いて下さい。

6 あなたの所有しているパソコン、ゲーム機を表3から選び、該当する番号をすべて書いてください。

7 今後、購入を考えているパソコン、ゲーム機を表3から選び、該当する番号をすべて書いてください。

8 今号の記事の中でおもしろかったものを表1から3つ選び、番号をおもしろかった順に書いてください。

9 今号の記事の中でつまらなかったものを表1から3つ選び、つまらなかった順に番号を書いてください。

10 これから買おうと思っているPCエンジンのゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。

11 今後、本誌で特集してほしいゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。

12 攻略特集してほしいゲームを表4から2つ選び番号を書いてください。

13 好きなゲームのジャンルを次の中から3つ選び、好きな順に番号を書いてください。
1 シューティング
2 アクション
3 ロールプレイング
4 アドベンチャー
5 シミュレーション
6 スポーツ
7 パズル
8 その他

14 今月の特別付録「モンスターメーカー 闇の竜騎士 合体チャート表&モンスター図鑑」について、あてはまる番号を1つ選んで書いてください。
1 とても面白かった。
2 面白かった。
3 何も思わない。
4 特に必要なかった。
5 必要なかった。

15 今月の新聞付録「誕生スポーツ4月号」について、あてはまる番号を1つ選んで書いてください。
1 とても面白かった。
2 面白かった。
3 何も思わない
4 特に必要なかった。
5 必要なかった。

16 今号の本誌を買ってみて、価格についてどう思いましたか。次の中から番号を1つ選んでください。
1 とても高いと思う。
2 少し高いと思う。
3 ちょうどいい。
4 まあまあ安い。
5 とてもお買い得。

17 今号の本誌をどうして買いましたか。あてはまる番号を2つ選んでください。
1 新作ソフトの記事が読みたかった。
2 巻頭の特集記事が読みたかった。
3 付録が欲しかった。
4 ウルテクが知りたかった。
5 読者ページが読みたかった。
6 新作ソフトの発売情報が知りたかった。
7 攻略の記事が読みたかった。
8 毎月定期的に購入しているので。
9 その他。

18 次の中から購入を予定しているものを選び、該当する番号をすべて書いてください。
1 アーケードカードDUO
2 アーケードカードPRO
3 32ビットマシン（FX）

19 次のPCエンジン周辺機器の中で所有しているものを選び、番号を書いてください。
1 PCエンジンマウス
2 メモリベース128
3 セーブくん
4 マルチタップ
5 アベニューパッド6
6 ファイティングコマンダーPC
7 ファイティングスティックPC
8 ファイティングスティックマルチ
9 アーケードカードDUO
10 アーケードカードPRO

20 パソコン、業務用、ファミコンなど他機種からPCエンジンに移植してほしいものがあれば、そのゲームの機種名を番号から選び、番号を書き、かっこの中にゲーム名を書いてください。
1 業務用
2 パソコン
3 メガドライブ
4 ファミコン
5 スーパーファミコン
6 ゲームボーイ
7 ゲームギア
8 その他

21 ハガキ表の下の表にあるゲームで、実際に遊んだことのあるゲームを下の6項目について5段階で評価してください。採点方法は、良い(5)・やや良い(4)・普通(3)・やや悪い(2)・悪い(1)の5段階です。

キャラクタ キャラクタのもつ魅力や動作、設定のおもしろさなどをチェック。
音楽・効果音 BGM、効果音の完成度や、ビジュアルと相性度をチェック。
お買い得度 販売価格とゲームの内容がうまく釣り合っているかをチェック。
操作性 キャラクタは動かしやすいか、ゲームがしやすいかなどをチェック。
熱中度 ゲームにどのくらいのめり込めたか、その熱中の度合いをチェック。
オリジナリティ 今までのゲームにない斬新なアイデアがあるかをチェック。

当選者発表（敬称略） 2月号プレゼント

チキチキボーイズ
北海道／沖島 聖史・16歳
宮 城／飯渕 高至・14歳
山 形／湯沢 一・15歳
茨 城／川西 敬一・21歳
埼 玉／大野 晴美・18歳
千 葉／文谷 克・15歳
東 京／石井 秀樹・15歳
／鶴 逸人・21歳
神奈川／高橋 健一・18歳
富 山／飛田 昌宏・16歳
静 岡／大杉 正英・17歳
愛 知／寺澤 一隆・21歳
京 都／縄田 憲一・21歳
大 阪／住田 朋也・14歳
鳥 取／加藤 正悟・18歳
岡 山／塚本 肇・14歳
広 島／三原 辰司・29歳
福 岡／濱田 健裕・21歳
熊 本／小嶋 亮・14歳
鹿児島／中豊留洋二・16歳

爆笑 吉本新喜劇
北海道／川南 卓也・16歳
／渡辺 英樹・13歳
岩 手／高橋 良聡・13歳
栃 木／星野 浩輝・21歳
埼 玉／加瀬 昭雄・16歳
東 京／壱谷 隆二・18歳
／佐々木 唯・13歳
神奈川／金川 宏・16歳
石 川／荒木 博光・20歳
岐 阜／青木 公平・18歳
愛 知／稲垣 光・17歳
三 重／堀田 雅樹・12歳
滋 賀／山沢 秀和・17歳
大 阪／池上 浩史・20歳
兵 庫／監物 信和・15歳
奈 良／峠田 徳嗣・15歳
山 口／守田 知也・12歳
徳 島／春藤 直哉・18歳
愛 媛／金平 直樹・18歳
大 分／高嶋 孝成・16歳

エメラルド ドラゴン
北海道／坪井 智恵・16歳
青 森／小笠原貴久・17歳
秋 田／佐藤 研介・17歳
群 馬／坂井 資顕・17歳
埼 玉／薄衣 宏美・13歳
千 葉／大塚 憲昭・14歳
東 京／松本 太郎・16歳
神奈川／小山 尚希・13歳
福 井／浜田 悟・22歳
長 野／依田 孝弘・16歳
静 岡／花田 哲幸・18歳
愛 知／光富 真一・18歳
三 重／奥田 賢一・19歳
大 阪／宮本 直也・16歳
兵 庫／乾 俊晴・18歳
和歌山／二川 智紀・17歳
岡 山／吉岡 生博・16歳
香 川／堀家 一晃・21歳
佐 賀／大西 忠・16歳
長 崎／上野 美紀・16歳

ゴジラ 爆闘烈伝
秋 田／飛田 康貴・13歳
山 形／斎藤 智一・18歳
福 島／有賀 智・17歳
茨 城／岡田 正隆・20歳
東 京／静谷 隆臣・16歳
神奈川／廣谷 精一・16歳
新 潟／阿部 拓郎・14歳
福 井／小池 知宏・13歳
愛 知／駒田 創史・17歳
／鈴木 陽介・16歳
滋 賀／木村 啓太・15歳
京 都／金沢 太一・12歳
大 阪／西嶋 千恵・13歳
兵 庫／土井 正行・18歳
島 根／鎌田 修治・17歳
岡 山／近藤 佳広・15歳
山 口／浜野 真治・15歳
徳 島／板東 淳・26歳
熊 本／三井 浩延・15歳
鹿児島／川口 友明・15歳

格闘覇王伝説アルガノス
北海道／秋林 政智・22歳
山 形／菅原 健志・14歳
福 島／金澤 健・19歳
茨 城／池田 崇・17歳
栃 木／山田 浩道・20歳
埼 玉／沖 智一郎・20歳
東 京／奥原 聡・14歳
／倉沢 優子・17歳
神奈川／青木 太志・14歳
山 梨／小野 哲也・12歳
長 野／清沢三津夫・17歳
静 岡／瀬戸口清吾・14歳
愛 知／大澤 高弘・18歳
大 阪／澤村 誠治・17歳
兵 庫／杉浦 健一・13歳
和歌山／角田 正則・17歳
岡 山／岸本亜希子・17歳
愛 媛／吉田 裕樹・15歳
福 岡／畠江 修司・24歳
宮 崎／辻 慎一郎・14歳

スターブレイカー
北海道／杉森 信博・14歳
青 森／岸 和寿・17歳
秋 田／藤田 辰哉・17歳
栃 木／笹沼志津可・16歳
群 馬／城田 正行・25歳
千 葉／園田 真理・15歳
東 京／印田 直人・18歳
神奈川／杉山 裕亮・19歳
／中山 大輔・18歳
富 山／田村由紀子・19歳
長 野／郷津 彰夫・14歳
静 岡／時田 浩二・16歳
愛 知／大平 貴光・19歳
大 阪／谷口 正樹・15歳
兵 庫／本田真里亜・18歳
奈 良／吉田 正・24歳
広 島／上垣 幸祐・18歳
香 川／隅田 恵・21歳
愛 媛／藤田 友和・16歳
福 岡／坂口 孝浩・15歳

※1．雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。
※2．商品の発送は、当選発表後1～2ヵ月かかる場合もありますので、あらかじめご了承ください。

表1　今号の記事

No.	表1　今号の記事
01	表紙
02	(続報)次世代機「FX」最新情報
03	(巻頭大攻略)モンスターメーカー　闇の竜騎士
04	(センター綴じ込み付録)餓狼伝説2 対COM戦で必ず勝てる本
05	ワールドヒーローズ2
06	バステッド
07	レニーブラスター
08	GS美神
09	爆伝アンバランスゾーン
10	パチ夫くん3　パチスロ&パチンコ
11	KO世紀ビースト三獣士　ガイア復活　完結編
12	初恋物語
13	レーザーアクティブファン
14	READER'S LAND
15	インフォスクラム
16	PC ENGINE DATA BANK
17	(コミックス)風の伝説ザナドゥ
18	UL-TECH Wonder Land
19	話題作追っかけ情報
20	超新作速報
21	新作発売カレンダー
22	(特別付録)モンスターメーカー　闇の竜騎士 合体チャート表&モンスター図鑑
23	(新聞付録)誕生スポーツ4月号

表2　雑誌名

No.	表2　雑誌名
01	電撃PCエンジン
02	ファミリーコンピュータマガジン
03	スーパーファミコンマガジン
04	週刊ファミコン通信
05	ゲームオン／
06	覇王
07	ゲームボーイ
08	HIPPON SUPER
09	㊍スーパーファミコン
10	THE　スーパーファミコン
11	電撃スーパーファミコン
12	ゲームボーイマガジン
13	メガドライブFAN
14	㊍メガドライブ
15	BEEP／メガドライブ
16	V　JUMP
17	テクノポリス
18	LOGIN
19	コンプティーク
20	POPCOM
21	電撃王
22	MSX・FAN
23	ゲーメスト
24	ゲーム・ユウ
25	コロコロコミック
26	コミックボンボン
27	週刊少年ジャンプ
28	週刊少年サンデー
29	週刊少年マガジン
30	週刊少年チャンピオン
31	その他

表3　機種名

No.	表3　機種名
01	ファミコン（ファミコンタイトラーを含む）
02	ディスクシステム
03	ツインファミコン
04	スーパーファミコン
05	ゲームボーイ
06	PCエンジン(コアグラフィックスI・II、シャトルを含む)
07	PCエンジン　スーパーグラフィックス
08	CD-ROM²システム
09	スーパーCD-ROM²
10	PCエンジンDUO、PCエンジンDUO-R
11	PCエンジン　LT
12	PCエンジン　GT
13	スーパーシステムカード
14	アーケードカードDUO
15	アーケードカードPRO
16	メガドライブ
17	MEGA-CD／MEGA-CD2
18	メガドライブ2
19	ゲームギア
20	ワンダーメガ
21	TERA DRIVE
22	セガマークIII・マスターシステム
23	MSXシリーズ[MSX, MSX2, MSX2T+, MSX2turboR]
24	PC-9801／8801シリーズ
25	X68000シリーズ
26	FM TOWNS／マーティー
27	NEO・GEO
28	LYNX
29	レーザーアクティブ+LD-ROM²コントロールパック
30	レーザーアクティブ+MEGA-LDコントロールパック
31	その他
32	何も持っていない
33	特に買いたくない

表4　ゲーム名

No.	表4　ゲーム名
001	愛・超兄貴
002	蒼き狼と白き牝鹿　元朝秘史
003	悪魔城ドラキュラX　血の輪廻
004	悪魔の審判
005	アドヴァンストV. G.（仮称）
006	アドベンチャー オブ マミーヘッド
007	姐
008	アルシャーク
009	アンジェラス2　ホーリーナイト
010	イースI・II
011	イースIII　ワンダラーズフロムイース
012	イースIV　The Dawn of Ys
013	伊賀忍伝　凱王
014	インペリアルフォース
015	ヴァジュラ
016	WIZARDRY　I・II
017	WIZARDRY　III・IV
018	ウィンズ・オブ・サンダー
019	宇宙戦艦ヤマト
020	うる星やつら　STAY WITH YOU
021	栄冠は君に
022	A.III.
023	エグザイルII　邪念の事象
024	F1　CIRCUS SPECIAL
025	エメラルド ドラゴン
026	エンジェルメイト
027	オーロラクエスト　おたくの星座　IN ANOTHER WORLD
028	OFF THE WALL
029	改造町人シュビビンマン3　異界のプリンセス
030	格闘覇王伝説アルガノス
031	風霧
032	風の伝説ザナドゥ
033	餓狼伝説2
034	餓狼伝説SPECIAL
035	機装ルーガ
036	機動警察パトレイバー　グリフォン篇
037	GALAXY刑事GAYVAN
038	CAL II
039	CAL III　完結編
040	銀河お嬢様伝説ユナ
041	銀河お嬢様伝説ユナ2
042	クイズアベニュー3
043	クイズ・エコノザウルス
044	クイズ DE 学園祭
045	クイズの星
046	空想科学世界ガリバー（仮称）
047	グラディウスII　ゴーファーの野望
048	KO世紀　ビースト三獣士　ガイア復活 完結編
049	芸者ウォーリアーズ
050	GS美神
051	GOKU
052	ゴジラ　爆闘烈伝
053	コズミック・ファンタジー3　冒険少年レイ
054	コズミック・ファンタジー4　銀河少年伝説 突入編
055	コズミック・ファンタジー4　銀河少年伝説 激闘編
056	コットン
057	サークI・II
058	サークIII
059	ザ・プロ野球SUPER'94
060	サイキック・ディテクティヴ・シリーズvol.4　オルゴール
061	サイレントメビウス
062	3×3EYES　三只眼變成
063	三國志III
064	CD電人　ロカビリー天国
065	THE ATLAS ルネッサンス ボイジャー
066	シルフィア
067	真・女神転生
068	スーパーシュヴァルツシルト2
069	スーパーダライアスII
070	SUPER桃太郎電鉄II
071	SUPER雷電
072	スーパーリアル麻雀PII・PIIIカスタム
073	スーパーリアル麻雀PIV　カスタム
074	スタートリング・オデッセイ
075	スタートリング・オデッセイII　魔竜戦争
076	STARパロジャー
077	スターブレイカー
078	ストライダー飛竜
079	ストリートファイターIIダッシュ
080	SNATCHER
081	スプリガンmark2 リ・テラフォーム・プロジェクト
082	スペースファンタジーゾーン
083	3D　MUSEUM
084	聖戦士伝承　雀卓の騎士
085	セクシーアイドル麻雀
086	ゼロヨンチャンプ
087	ゼロヨンチャンプII
088	SWORD MASTER
089	卒業　グラデュエーション
090	卒業写真／美姫
091	ソルジャーブレイド
092	ソル：モナージュ
093	ダイノフォース
094	ダウンタウン熱血物語
095	ただいま勇者募集中
096	誕生　デビュー
097	ダンジョン・エクスプローラーII
098	断層都市ストレイロード
099	チキチキボーイズ
100	超兄貴
101	超英雄伝説ダイナスティックヒーロー
102	超時空要塞マクロス　永遠のラヴソング
103	出たな!!ツインビー
104	天外魔境II卍MARU
105	天外魔境III（仮称）
106	天外魔境　風雲カブキ伝
107	天使の詩II　堕天使の選択
108	天地を喰らう
109	ときめきメモリアル
110	トップをねらえ／　Gun Buster VOL.2
111	ドラゴンスレイヤー英雄伝説II
112	ドラゴンナイトII
113	ドラゴンナイトIII
114	ドラゴンハーフ
115	ドラドラパラダイス
116	とらべらーず／　伝説をふっとばせ
117	ネオ・ネクタリス
118	信長の野望・全国版
119	ハイパーウォーズ
120	爆笑 吉本新喜劇 今日はこれぐらいにしといたる／
121	爆伝　アンバランスゾーン
122	バスティール2
123	バステッド
124	パチ夫くん3　パチスロ&パチンコ
125	初恋物語
126	パラディオン
127	パロディウスだ／
128	パワーゴルフ2　ゴルファー
129	パワーリーグ'93
130	PC原人3
131	PC原人シリーズ　PC電人
132	PCココロン
133	ピーターパックラット
134	美少女戦士セーラームーン
135	秘密の花園
136	ファージアスの邪皇帝
137	ファイヤープロレスリング3 Legend Bout
138	フィーンドハンター
139	フェイスボール
140	フォーセットアムール
141	フォーメーションサッカー オン Jリーグ
142	ふしぎの海のナディア
143	ぷよぷよCD
144	ブライII　闇皇帝の逆襲
145	フラッシュハイダース
146	ブラッドギア
147	ブランディッシュ
148	プリンス・オブ・ペルシャ
149	プリンセス・ミネルバ
150	ブルーフォレスト物語（仮称）
151	フレイCD　サーク外伝
152	ぽっぷるメイル
153	ぽっぷ'nまじっく
154	ボンバーマン'94
155	麻雀オンザビーチ
156	麻雀クリニックスペシャル
157	麻雀レモンエンジェル
158	マイト・アンド・マジック3
159	マーシャルチャンピオン
160	マーブルマッドネス
161	マジカルチェイス
162	マジカルパズル・ポピルズ
163	マジクール
164	マッドストーカー フルメタルフォース
165	魔導物語1(仮称)
166	魔導物語2(仮称)
167	魔導物語3(仮称)
168	魔法の少女シルキーリップ　三人の女王候補
169	魔物ハンター妖子　遠き呼び声
170	マンハッタン・レクイエム
171	ミサイルファイター（仮称）
172	ミスティック フォーミュラ
173	ムーンライトレディ
174	夢幻戦士ヴァリス
175	女神天国
176	メタルエンジェル
177	MELON BRAINS
178	もってけたまご
179	モトローダーMC
180	桃太郎伝説ターボ
181	桃太郎伝説II
182	モンスターメーカー　闇の竜騎士
183	闇の血族　遥かなる記憶
184	YAWARA／
185	YAWARA／2
186	幽☆遊☆白書　闇勝負!!暗黒武術会
187	ライザンバーIII
188	ラストハルマゲドン
189	ラプラスの魔
190	ラングリッサー　光輝の末裔
191	龍虎の拳
192	ルイン　神の遺産
193	レインボーアイランド
194	レニーブラスター
195'	レミングス
196	ロードス島戦記
197	ロードス島戦記2
198	ワールドヒーローズ2
199	ワルキューレの伝説

アンケートに答えるうえでの注意

1. 記入はていねいに、しっかりと。

回答欄の記入は、コンピュータで処理しますので、マスからはみ出さないよう算用数字で記入してください。筆記用具は、黒でハッキリ読めるものを使用してください(ボールペンの赤や色鉛筆は不可)。

2. 数字は1つのワクに1文字。

数字は必ず1ケタを1つのマスに記入するようにしてください。2ケタの数字は2マスで、3ケタの数字は3マスを使って記入してください。

悪い例：[ ][ ][10]　良い例：[0][1][0]

3. 間違えやすい数字に注意。

コンピュータで処理するため、1は7と、4は9と間違えて読み取る恐れがあります。1はただのボウ線で、4は上を開けて書いてください。

悪い例：[1][4]　良い例：[1][4]

4. 郵便番号・住所・氏名は正しく、はっきりと。

プレゼントが当選しても、住所や氏名などに不備があると賞品が発送できないことがあります。必要事項は正しく、ハッキリと記入してください。

5. 移植希望のアンケート項目は正確に。

シリーズものの場合は何作目かも記入してください。タイトルが似ていても、ゲームジャンルが違うものもありますので、注意して記入してください。

WORLD HEROES 2®
ワールドヒーローズ2

NEO・GEO版からの完全移植だ！

CD

アーケードカード専用

メーカー名：ハドソン
発売予定日：6月末定
予定価格：未定
ジャンル：アクション
継続機能：コンティニュー
その他：マルチタップ対応（最大2人）
開発状況：70％（2月15日現在）



着々と移植が進む『ワールドヒーローズ2』。今回は、PCエンジン版の画面を初公開するだけでなく、操作感覚にも迫っていく。

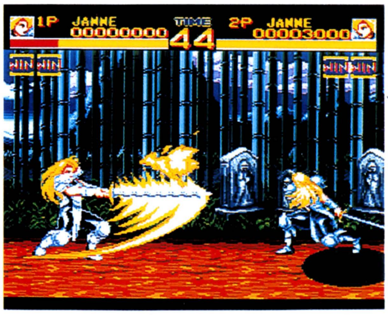
PCエンジン版の画面写真がついに公開される!!

ハドソンからのアーケードカード専用ソフト第3弾として登場予定の『ワールドヒーローズ2』。使用できるキャラが総勢14人、ノーマルゲームとデスマッチという2つのモード、ほかの格闘ゲームには見られない斬新なシステムなどで、NEO・GEO版では根強い人気を持つ格闘アクションだ。開発も順調に進み、いよいよ、待望のPCエンジン版画面写真が公開された。

現在までの開発状況は、14人すべてのキャラと、ボスキャラであるディオのグラフィックパターンが入った状態。残念ながらステージ画面は、ノーマルゲームでのハンゾウステージのひとつだけだ。



個性的なキャラが戦う格闘アクションだ



移植に関しては、各キャラの必殺技もすべて再現されている

ハンゾウステージを徹底検証

PCエンジン版のハンゾウステージを、本家のNEO・GEO版と比較してみよう。まず、ハードのスペックの関係上、どうしても再現できないのが、背景の2重スクロール。そのほか3点ほど、非常に細かい部分ではあるが、NEO・GEO版と異なる点が存在している。しかし、全体的に見て雰囲気を損ねているわけではない。しかも、この画面はまだ開発中のものなので、今後これらの相違点がなくなる可能性は十分にある。



背景の2重スクロールは、ハードの性能上無理とのこと

また、PCエンジン版は一見画像が粗く見えるが、実際の画面で比較するとそれほど気にならない。

NEO・GEO版との3つの違い

❶得点欄の背景処理
体力ゲージから上の得点欄の部分は背景がなく、黒くなっている。これは、操作性の完全移植を最優先に行ったための結果だ。

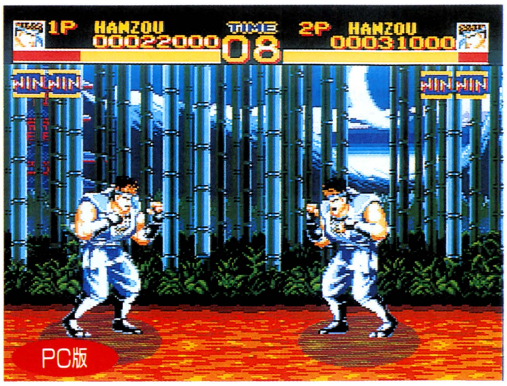
❷バックで戦う忍者
NEO・GEO版ではバックで忍者が激突しているが、PCエンジン版では忍者が登場しない。

❸舞い落ちる木の葉
風に揺れて舞い落ちる木の葉もPCエンジン版では出現しない。



NEO・GEO版

背景にさまざまな凝った演出がなされている



PC版

画像が少し粗いが、実際の画面ではあまり気にならない

『餓狼伝説2』との比較

PCエンジン版『餓狼伝説2』でも、体力ゲージと得点欄の部分の背景がカットされている。しかし、得点欄から上部がすべて黒くなっている『ワールドヒーローズ2』とは異なり、得点欄の上の部分の背景は残されたままだ。これには、空中戦が見やすいというメリットがあるが、より多くのデータ処理が必要となるデメリットもある。『ワールドヒーローズ2』では、後者のデメリットを嫌い、このような形をとったようだ。



PC版『餓狼伝説2』

得点欄の上の部分にも背景が入っている

キャラパターンの完全移植による違和感のない操作性

PCエンジン版での、キャラの操作性に関してはどうだろうか。結論から述べると、驚いたことに、NEO・GEO版と比べてまったくそん色がないのだ。これには大きく2つの理由が挙げられる。ひとつは、前作『餓狼伝説2』で移植のノウハウがかなり蓄積されたこと。そしてもうひとつの理由は、キャラパターンを完全移植したことだ。PCエンジン版の『ワールドヒーローズ2』では、キャラのグラフィックパターンがまったく削られていない。ということは、ひとつひとつの技の滑らかさ、硬直時間などを、NEO・GEO版とまったく同じに再現できるということになる。この違和感のない操作を獲得するために、ステージ画面で多少の相違点を出したとも言えるだろう。



○操作感覚は絶品！ 違和感をまったく感じない

J.カーンのモンゴリアンダイナマイト

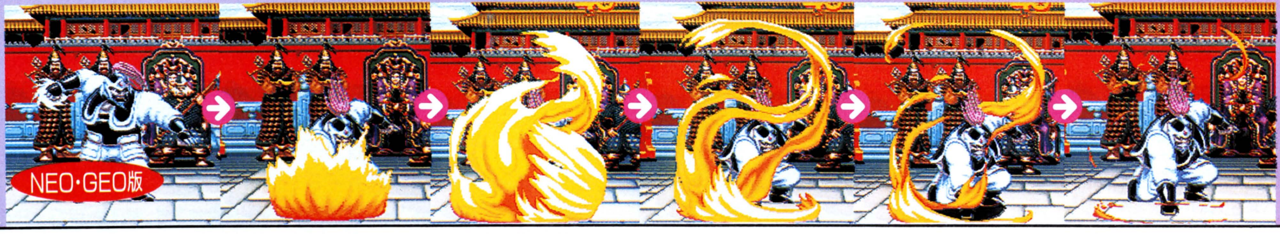
グラフィックパターンがどの程度完全に移植されているかを、J.カーンの必殺技、モンゴリアンダイナマイトを参考にしてNEO・GEO版と比較してみた。結果は、下の連続写真をみてもらえばわかるように、まさしく完全移植。下から炎が吹き上げ、かき消すように消えていく様子が、NEO・GEO版のあの滑らかさを伴って忠実に再現されているのだ。

チェック

連続写真の4枚目の写真に注目してみよう。PCエンジン版では、爆炎の一部が欠けているのだ。これはハードの限界によるものだが、連続写真で見たときにのみ分かるものであって、実際の画面ではまったく気づかない。当然操作性に影響を与えるものではなく、いかに苦労して完全移植を成しているかを示す好例のひとつである。



○○拳を振り降ろすと炎が徐々にキャラの姿を包み隠していき、やがて風に揺れるように消え去っていく。PCエンジン版に完全移植されているぞ



ハドソン開発直撃 PC版「ワールドヒーローズ2」Q&A

PCエンジン版の『ワールドヒーローズ2』についてハドソン広報の山崎氏と開発の方に、移植に関して気になる部分を文書および電話でアンケートに答えていただいた。ここでは、その結果をまとめ、Q&A形式で移植の様子を探っていく。

Q：開発状況はどうでしょう？

A：現在はすべてのキャラパターンが入り、背景の残りを入れている途中です。正確なパーセントでいえば、71.2%といったところでしょう。

Q：ズバリ、完全移植になるでしょうか？

A：まさにパーフェクト。完全な移植になります。削られたグラフィックパターンは一切ありません。完全移植なので、ステージセレクト等のPCエンジン版オリジナルの要素もありません。あってもそれほど役に立つとは思いませんしね。

Q：現在入っているハンゾウステージでは、木の葉や忍者が登場していませんが、今後これらが入る可能性はありますか？ また、リョウコステージの花びらなど、ほかのステージでの背景の細かい動きも書き込まれるでしょうか？

A：『ワールドヒーローズ2』の移植では、そういった背景の細かい点よりも、キャラの操作性の向上に重点を置いています。したがって、それらを移植することによって操作性が失われるようであれば、カットすることになります。ただし、移植しない方向で進めているのではなく、キャラの操作性を維持したうえで、できるかぎり移植する方向で進めています。よって、今の段階では、細かい点に関してどうなるかということは判断できません。

Q：操作感覚がバツグンにいいですけれど、何か理由があるのでしょうか？ また、今後さらに向上するのでしょうか？

A：ノウハウの蓄積が理由です。モチロンさらに操作性は向上します。

Q：移植に関して、最も苦労している点は何でしょう？

A：完全な移植を追求することです。



○ブロッケンステージ。突然壁が崩れて戦車が出現する。PCエンジン版への移植は可能だろうか

※特に注釈のない画面写真は、すべてPCエンジン版のものです　※このソフトはアベニューパッド6に対応しています

『ワールドヒーローズ2』独自のシステムを紹介

このゲームには、ほかの格闘モノにはない独特のシステムが多数存在している。業務用でこのゲームが登場した当時、この斬新さはいい意味で際立っていたが、これは現在でもまったく薄れていない。このゲームの面白さを理解するには、これらの独自性をきちんと把握する必要があるだろう。



○気絶すると天使が頭上を回りだす

自由に選べる2つのモード

対COM戦では一番最初の戦いのときに、対戦では各試合ごとに、ノーマルゲームかデスマッチかの2つのモードを選ぶことができる。また、対戦でのモード選択のときに、選択したモードが1Pと2Pで違った場合には、コイントスによって決定される。PCエンジン版にも当然移植されるだろう。



○モード選択画面。好きな方を選ぶ

ノーマルゲーム

ノーマルゲームは、一般の格闘ゲームにあるモードと同じで、2本先取による3本勝負を行うモードだ。各キャラごとにステージが用意されていて、各ステージには、投げ技が決まると猿が落ちてきたり、桜が舞い散ったりと、さまざまな工夫がこらしてある。条件なしの正当な戦いができる。



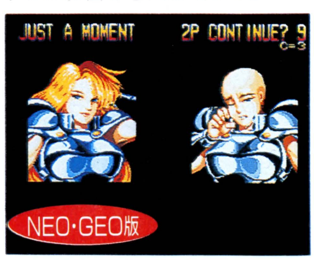
○ノーマルゲームはオーソドックスな作り。背景がかなり個性的だ

デスマッチ

制限時間199秒、1本勝負のデスマッチ。シーソーゲージというものが採用されているのが大きな特徴。このゲージは1Pと2P共用で、相手に攻撃をヒットすると、その分の自分の気力が増えるというもの。気力がなくなったキャラはダウンして10カウント以内に起き上がらないと負けとなる。また、各ステージにさまざまな罠が仕掛けられているのも特徴のひとつ。地雷が敷いてある「地雷デスマッチ」、床がツルツルすべる「オイルデスマッチ」など、ほとんどがキャラに影響を与えるものだ。



○地雷デスマッチ。地雷に触れると燃え上がり、当然ダメージを受ける



○スキンヘッドデスマッチなんてものも。負けた方がハゲ頭になる

画期的な操作システム

このゲームの操作システムにはほかの格闘ゲームにない斬新なものがたくさん含まれている。ここでは、このうち特に戦いのなかで必要不可欠となる3つのシステムについて解説していく。どれもPCエンジン版で使用できるものだ。



○2種類のコマンドを持つ技もきちんと移植

小・大攻撃

攻撃には小攻撃と大攻撃の2種類があるが、これらは、ボタンを押す長さで使い分けていく。小攻撃はボタンをすぐに放し、大攻撃はボタンを長く押すと出る。これは通常攻撃のみでなく、必殺技の大小にも同じことが言える。

○ボタンに軽く触れ、はじく感じで押そう

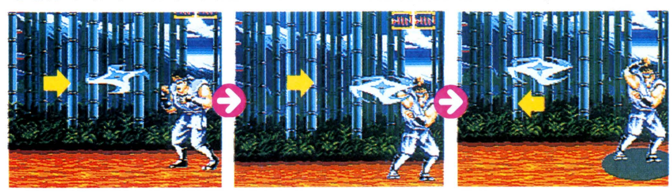




○ボタンを押し続けていればいい。スキは大きい

はね返し

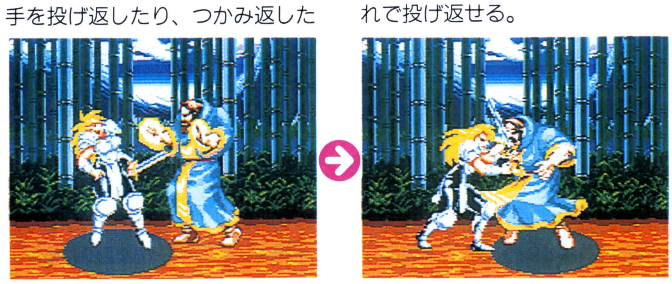
飛び道具系の必殺技は、自分に当たる直前にガードすると相手に向かってはね返すことができる。これは上段ガードでも下段ガードでもかまわないが、下段ガードで行ったほうがやりやすい。もちろんはね返された必殺技をはね返すのも可能。小の必殺技は6回連続で、大の必殺技は、必殺技の種類によって異なるが、10回前後連続ではね返しができる。



○当たるギリギリのところでガードする。必殺技の見切りが結構難しい

投げ返し

相手が投げ技やつかみ技を仕掛けてきた瞬間に、タイミングよく大パンチか大キックを出すと、相手を投げ返したり、つかみ返したりすることができる。これも、はね返しと同様に、投げ返しの投げ返しが可能で、連続で6回まで続けられる。必殺技の投げ技も、これで投げ返せる。



○つかまれそうなジャンヌ。だが、このように投げ返すことができるのだ

※特に注釈のない画面写真は、すべてPCエンジン版のものです

史上最強は誰？ 世界各地から集う個性的な14人

史上最強という称号を目指し、タイムマシーンに乗って世界各地、さまざまな年代から、14人の個性的なキャラが集う。歴史上の偉人からワケのわからないキャラまでを、ここでは4つのタイプに分けて解説していく。



キャラ選択画面。当然同キャラ対戦もできる

正統派タイプ

主人公格のハンゾウ、フウマを始めとするこの5人は、使用キャラとしてバランスの取れたタイプ。性格もたいていマジメで、真剣な目的で戦おうとしている。



主人公格の一人。風魔忍群の頭目。ハンゾウに敗れて以来、打倒ハンゾウに燃え修行に励んでいる

主人公格の一人。伊賀忍者軍団の若き頭目。史上最強を目指して修行に励む

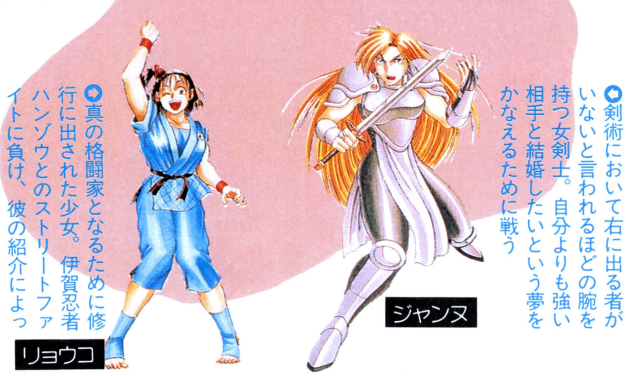
7つの海を制覇した大海賊。危険なことが大好きという困った性格だ

中国最強の拳法家であり映画スターでもある。格闘魂の燃える真の戦いを求めている

ムエタイの勇者。突如消息を絶った兄を探すため、戦いに赴くことになる

女性キャラ

格闘ゲームに欠かせない女性キャラ。このゲームでは2人が登場する。格闘モノに登場する女性キャラは、必ずといっていいほど気の強い女王様タイプだが、このゲームでも1人がそのタイプ。もうひとりは、女王様タイプというよりもお嬢様タイプに近い。



真の格闘家となるために修行に出された少女。伊賀忍者ハンゾウとのストリートファイトに負け、彼の紹介によって戦うことになった

剣術において右に出る者がいないと言われるほどの腕を持つ女剣士。自分よりも強い相手と結婚したいという夢をかなえるために戦う

色モノタイプ

格闘ゲームのお約束といえば、色モノキャラ。このゲームの3人の色モノキャラはかなりのキワモノたちばかり。キャラ設定だけでなく、使用する技も変なものが多い。戦いを見ているだけで笑ってしまうやつらなのだ。



色モノ中の色モノ、精霊戦士のマッドマン



精霊を自在に操る謎の戦士。というと聞こえはいいが、戦う姿はとてつもなく変だ

体のあらゆる部分に武器を内蔵しているサイボーグ戦士。腕からミサイルを発射するとんでもないキャラだ

知る人ぞ知るロシアの怪僧がモデル。魔法使い。戦いのむなしさを伝えるために戦うという逆説的なキャラ

パワータイプ

強力な攻撃力を持ち、パワーにまかせて攻めまくるタイプ。普通の格闘モノでは1～3キャラ登場するだけだが、『ワールドヒーローズ2』ではなんと4キャラ。全体の4分の1以上を占めている。スポーツ選手をモデルにしたキャラが2人というのも特徴。



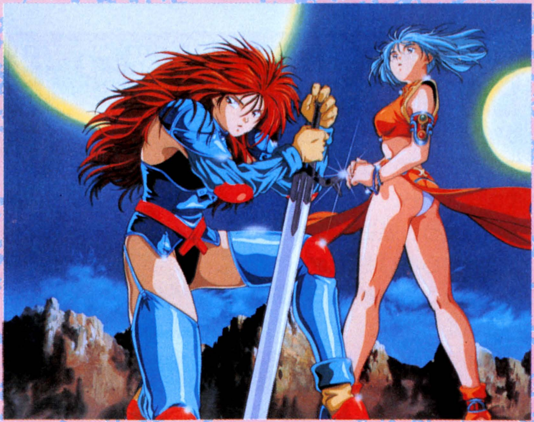
力あるものしか認めないバイキング族の戦士。力を誇示し、一族の長となるべく戦う

アメリカ出身のプロレスラー。驚異的な破壊力を誇るパワーファイターで、常に強い者を求めている

モンゴル出身で、広大な大陸を我が物とする覇王。覇王としての誇りをかけて戦いに参加することになる

天才フットボーラー。「殺人マシーン」の異名を持ち、その素顔を誰も見たことがない

バステッド

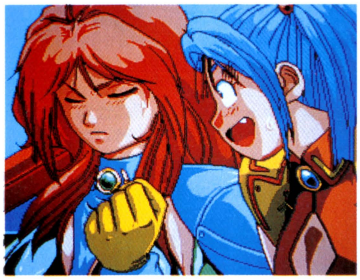


スーパーCD-ROM²専用
メーカー名:NECアベニュー
発売予定日:未定
予定価格:未定
ジャンル:アドベンチャー
継続機能:バックアップメモリ
その他:なし
開発状況:50%(2月15日現在)

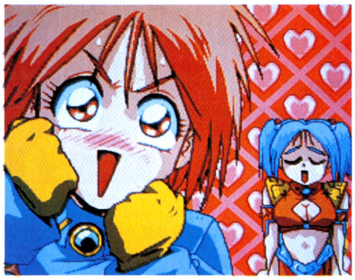
アニメ業界のヒットメーカーAICが、NECアベニューと共同で開発するメディアミックス企画が『バステッド』だ。2人の女のコが主人公の、異世界を舞台にしたアクションアドベンチャーだ。

女のコ2人が主人公の未知なる地を舞台にした冒険ストーリー

PCエンジン、パソコン、オリジナルビデオアニメと展開していくメディアミックス企画の『バステッド』。それぞれのメディアで違ったストーリーが展開していく。PCエンジン版では、2Dフィールドとビジュアルで構成された、アドベンチャーになっている。



⬆名コンビのライザとアニタ。2人の冒険譚はいかに!?



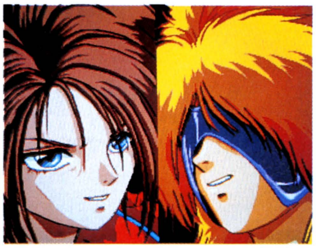
⬆まんまるおめめで玉の輿を夢見るライザ。それを見てため息をつくアニタ…

マリスーンで巻き起こる秘宝争奪戦

仮面の男カインに、バステッドの勇者として異世界マリスーンへと運ばれたライザとアニタ。マリスーンでは秘宝「復元のシーナ」を巡り、カインたちとラルグライム親衛隊の間で争奪戦が繰り広げられていた。ライザたちはカインに協力し秘宝を探していくのだ。



⬆カインの手で異世界へと運ばれる



⬆2つの勢力が秘宝を巡り対立!

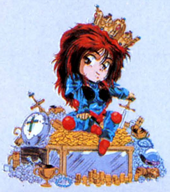
主要キャラクタを紹介

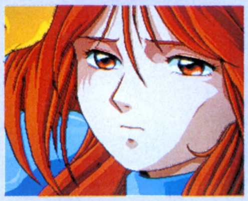
個性的なキャラクタが登場する『バステッド』。ここでは主人公2人を始めとして「復元のシーナ」に関わる登場キャラクタを紹介しよう。

夢はでっかい6等騎士 ライザ



1等騎士への昇進を目指す女騎士。マイペースに生きている。めんくいで美形の男に弱い





➡一応、秘宝バステッドを持つ伝説の勇者だ

自称エリート魔導士 アニタ



ライザの相棒。見かけによらずしっかりもので、大魔導士バイラスに指導を受けたエリート魔導士。突然の大泣きという特技を持つ





➡おててを口にあてて大泣き。こ、子供…

カイン



マリスーン王国騎士団のひとり。ラルグライムの陰謀を阻むため、秘宝「復元のシーナ」を探し求める。素顔を知られ、行動しにくくなるのを恐れて、普段は仮面をつけている

ラハニ



王宮魔導士コスワースの娘。ラルグライムのマリスーン城攻撃の中なぜか、1人だけ生き残る。カインとともに「復元のシーナ」を捜し求める。幼いわりに気丈な少女である

ラルグライム親衛隊

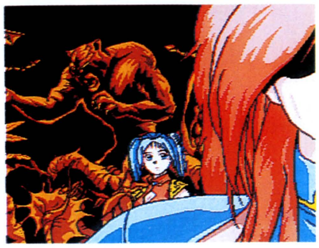
秘宝の1つ「変換のラーム」の力で強大な力を得た魔導士ラルグライムが、「復元のシーナ」探索のために組織した部隊。4人の男女が指揮している。親衛隊の隊員は全員「変換のラーム」の力で人間から変換され、それぞれが特殊な能力を持っている。カインらと敵対している。



⬆左からキミニー、ガルシア、ジルグ、ミリアムの親衛隊四天王

アニメ制作スタジオが開発に参加！アニメ部分を大公開!!

CD-ROMソフトの最大の特徴としてあげられるアニメビジュアル。アニメスタジオにビジュアル部分の作画を依頼することはあっても、この『バステッド』のようにアニメスタジオが企画、制作を手がけることは少なかった。アニメスタジオが参加することによって、ビジュアル部分がどのように描かれているのかを解説しよう。



PCエンジン、パソコン、オリジナルビデオとさまざまな媒体で展開

動きや見せ方にこだわった演出の数々

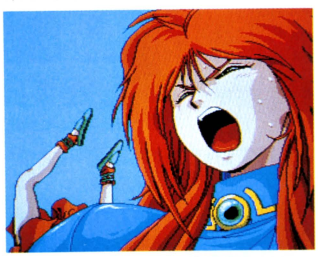
現役バリバリのアニメスタッフが制作しているだけあって、ビジュアルのキャラの動きや画面の構成なども、実際のアニメと変わらない演出がなされている。ビジュアルのひとつひとつがアニメ制作のノウハウを使用して作成され、ゲームのビジュアルとしてだけでなく１本のアニメーションとして楽しめるものとなっているのだ。



ライザの後ろにいるアニタに注目！



しゃべりに合わせて表情が変化する



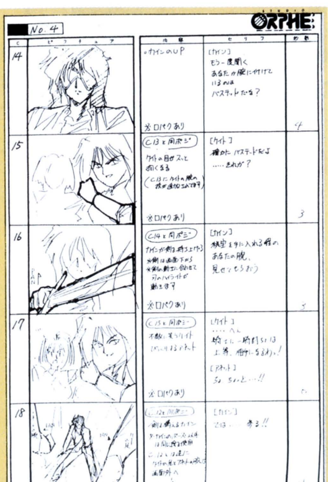
アンバランスな２人を並べることでキャラクタの状況を演出している



3分割された、相談中の四天王の画面

絵コンテをチェック！

細かな指示や動きが書き込まれた絵コンテ。文字で表現されたシナリオから、映像としての画面構成を描き起こしたものが絵コンテだ。アニメやゲームのビジュアルを作成するときの設計図とも言える。この絵コンテをもとに原画が描きおこされ、動画へと進んでいくのだ。右の『バステッド』の絵コンテにも、ひとりひとりのキャラクタの表情からリアクションなどが書きこまれており、絵コンテを読むだけで、そのビジュアルの1シーンが想像できるようになっている。ひとつの場面について、動きの向きや方向が、こと細かに書き込まれているのがわかる。



個々のキャラクタの表情やアクションが細かく書かれた絵コンテ

ビジュアルは全てフルサイズ

ゲーム中に挿入されるビジュアルは上下の切れたシネスコサイズではなく、すべてフルサイズの迫力あるものとなっている。動画の総枚数は約930枚。時間にして約40分のビジュアルで、ときにはシリアスに、ときにはコミカルにキャラクタがストーリーをドラマチックに盛り上げていく。個々のキャラクタの表情なども、豊かに表現されていて、感情移入しやすいものとなっている。



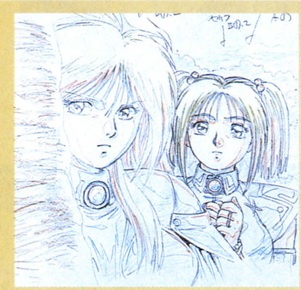
瞳に涙を浮かべているアニタ。フルサイズだから細かな表情もわかる



セピア色で描かれた回想シーン。微妙な色で描かれているのがわかる

原画をチェック！

右に掲載しているのが、実際のビジュアルに使用された原画だ。青やオレンジで塗られた部分が光の照り返しや、影を現している。セリフの指示やアルファベットで表現されたセルを重ねる枚数も良くわかる。この原画をもとに、動画が作成され、それを取り込んでCGとしてゲーム中のビジュアルが作られていくのだ。



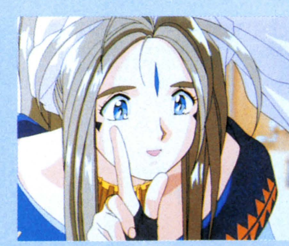
本編で使用される原画。影や光の照り返しが細かく描かれている

共同制作を行うAICとは？

NECアベニューと『バステッド』の共同開発をおこなうAICとは、いったいどんな会社なのだろうか？と、疑問に思う読者もいることだろう。AICとは主にビデオアニメの制作をおこなっているアニメスタジオで、代表作は「天地無用！魎皇鬼（りょうおうき）」や「ああっ女神さまっ」「サイレントメビウス」がある。また、パソコンゲームの制作もおこなっている。PCエンジンでも、CD-ROMゲームのビジュアル部分に、作画としていくつかの作品で参加している。



AICのオリジナル作品「天地無用！ 魎皇鬼」の1シーン



「ああっ女神さまっ」のアニメを制作したのもAICだ

破魔法紋



スーパーCD-ROM²専用

CD

メーカー名:NECアベニュー
発売予定日:未定
予定価格:未定
ジャンル:アクション
継続機能:コンティニュー
その他:なし
開発状況:40%(2月15日現在)

レニーブラスター

NECアベニューの新タイトルは完全オリジナルのアクションゲーム。独特のタッチで描きこまれたビジュアルシーンや、多彩なパターンを持つプレイヤーキャラクタなど見どころがいっぱいだ。

人気イラストレーター末弥純がビジュアルを担当したアクションゲーム

ストーリーの展開が使用するキャラクタで異なるアクションゲーム。魔術結社ニーベルンゲン騎士団に矢来藤郎(やらいふじろう)、篠懸誓史郎(しのかけせいしろう)の2人が戦いを挑む。キャラクタデザインやビジュアルシーンの原画には小説「魔界都市ブルース」シリーズの挿絵を描く末弥純(すえみじゅん)氏を起用。



ビジュアルシーンやアクションシーンなどすべてシネスコサイズだ



主人公2人に共通したオープニングで敵の組織の存在が語られる

キャラクタ選択でアクションシーンが変化

使用するキャラクタにより、最初のステージがそれぞれ異なるのが特徴。気合いを使った攻撃で接近戦が得意な藤郎か、魔法を使用した間接攻撃がメインの誓史郎が選択できる。ステージでは多彩な動きのパターンを持つ敵キャラクタがつぎつぎと襲いかかってくる。そして、各ステージの最後にはニーベルンゲン騎士団の幹部がボスキャラとして登場。プレイヤーと対決することになるのだ。



藤郎が戦うステージは敵の本拠地を目指して横浜からスタート



誓史郎のステージは敵の日本支部がある、新宿のビル街から始まる



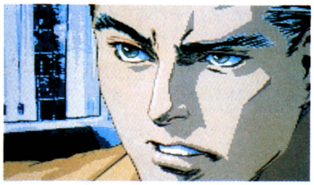
ステージの最後には個性的なボスキャラが待ち構えているのだ

選択する主人公で異なるストーリーが展開

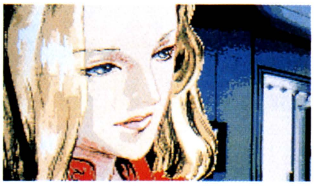
主人公2人にそれぞれストーリーが用意されており、どちらか一方を選択することで、まったく異なる展開を楽しむことができる。また、それぞれのストーリーもステージ中に登場するキャラクタを仲間にするなど、いくつかの選択でエンディングが変化する。

藤郎を選択した場合

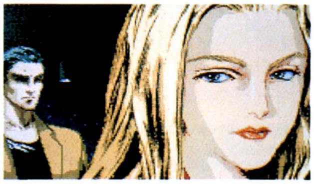
横浜に探偵事務所を構える藤郎が謎の美女、マリア・ドラクールの依頼により、敵の本拠地があるジュネーブを目指すまでがオープニングで描かれている。藤郎のステージはニーベルンゲン騎士団を追い、横浜からスタートする。



探偵業を営む藤郎の事務所にひさびさに依頼が舞い込んできた



マリアから騎士団にカタキがいることを知らされ困難な依頼を受ける



舞台がヨーロッパに移ってもマリアとは再び出会うことになるのだ

誓四郎を選択した場合

オープニングでは、ニーベルンゲン騎士団幹部、メッサラからの誘いを断った誓史郎が、騎士団が手にいれた「サマエルの心臓」と呼ばれる宝石を手にいれる戦いを決意するまでが描かれる。ステージは新宿の歌舞伎町にあるアジトからスタート。そしてサマエルの心臓を追い、舞台はヨーロッパへ。



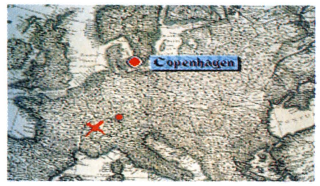
騎士団の誘いを断ったために、たったひとりで戦うことになる



藤郎のストーリーで登場したキャラクタも展開に関わってくる

ヨーロッパを舞台に「ニーベルンゲン騎士団」と対決してゆく

主人公たちは、それぞれきっかけは異なるが、魔術結社ニーベルンゲン騎士団を共通の敵として戦うことになる。戦いの舞台は敵の本拠地があると思われるヨーロッパを中心に展開する。アクションシーンをクリアするごとに、ストーリーがビジュアルシーンで展開する。ゲームが進行していくうちに2人の主人公のストーリーは密接につながり、ゲームを始めたときの謎がだんだんと明らかになっていく。アドベンチャーゲーム的なストーリー展開を楽しめる。

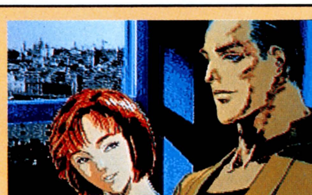


ヨーロッパ各地が主な戦いの舞台


2人の主人公が出会うこともある

主人公 矢来藤郎
（声：田中秀幸）

横浜にちっぽけな事務所を構える探偵。マリアの依頼により、世界規模の魔術結社、ニーベルンゲン騎士団に戦いを挑むことになる。


困難な依頼を受け旅立つことに


ニーベルンゲン騎士団に殺され、育ての親から伝授された格闘技を武器に戦う

主人公 篠懸誓四郎
（声：塩沢兼人）

生物学の教授。進化した新しい生物を誕生させる研究を完成させるため、宝石「サマエルの心臓」をめぐり騎士団に戦いを挑む。


生物学教授だが、研究は怪しげ


彼の研究テーマを完成させる宝石、「サマエルの心臓」とはどのようなものなのか

謎の女性 マリア・ドラクール
（声：冬馬由美）

美女という形容がぴたりとはまる、ミステリアスな雰囲気を持つ美しい女性。しがない探偵の藤郎に、魔術結社ニーベルンゲン騎士団の壊滅を依頼してきた。だが、彼女がニーベルンゲン騎士団と戦う理由や、なぜ一介の探偵である藤郎に依頼してきたのかなど謎が多く残る。また、ストーリーが進行すると、もう1人の主人公、誓史郎とも関わることになる。ストーリー上のカギを握る人物だと思われるが彼女の目的はいったい…。


非常に美しく、謎を秘めた女性。やっぱり美女には謎がつきもの？


マリアと主人公たちとはどのように関わることになるのだろうか

魔術結社 ニーベルンゲン騎士団

ハルバーシュテット男爵に忠誠を誓い、全世界を手中に収めるため、世界の裏側で暗躍している世界規模の組織。12名の幹部は常人とは異なる力を秘めており、主人公たちの行く手を阻む。

ハルバーシュテット男爵
（声：堀秀行）

闇の使徒としての、目的の達成を目指して世界的な魔術結社ニーベルンゲン騎士団を従えている。彼に魂を売った12名の幹部たちとともに主人公の倒すべき相手。


端正な顔立ちだがひどく冷たい印象だ。彼の野望とはいったい…


男爵と呼ばれる彼を強力なニーベルンゲン騎士団が護っている

柳谷義一
（声：屋良有作）

ニーベルンゲン騎士団の幹部、「栄光」のギイチ。主人公、藤郎がマリアの無理な依頼を引き受けたのは、この義一が育ての親を殺したカタキであるためだ。


義一を倒し、殺された師匠のカタキを討つために藤郎は戦うのだ

メッサラ
（声：堀川亮）

ニーベルンゲン騎士団、幹部の1人。主人公、誓史郎の叔父にあたる。少女のように見える姿は、騎士団に魂を売ったほうびとして若く美しい体を手に入れたため。


誓史郎を組織に引き込もうとしたが失敗。肉親同士で戦うことになる

美神をはじめとするコミカルな登場人物たちがカードバトル!!

ゴーストスイーパー　みかみ

GS美神



スーパーCD-ROM²専用

CD

メーカー名:バンプレスト
発売予定日:未定
予定価格:8800円(税別)
ジャンル:アドベンチャー
継続機能:バックアップメモリ
その他:なし
開発状況:40%(2月15日現在)

カードバトルを取り入れたデジコミ風アドベンチャーゲーム。アニメなどでおなじみの作品のゲーム化だ。主人公美神令子をはじめとする個性的な登場人物たちの活躍が、3つのシナリオで楽しめる。

セクシー除霊師が大活躍のアドベンチャー

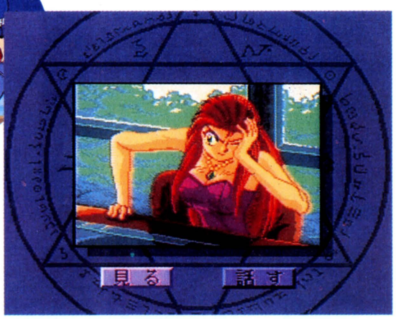
美人の腕利きゴーストスイーパー美神令子が、悪霊や妖怪退治に活躍する。椎名高志のコミックが原作のアドベンチャーゲームだ。

ゲームはデジコミ風に展開。シナリオは3本用意されていて、そのうち1本は原作のエピソードと同じもの。あとの2本はこのゲームオリジナルのシナリオだ。

ゲームを進めていくと、状況に応じてアイコンが表示される。アイコンは基本的に7種類。1画面に表示されるのは、そのうち4つまでだ。アイコン選択によって会話や周囲の探索などが行われる。

このゲームの大きな特徴はカードバトル。ゲームを進めていき、敵と遭遇する展開になると、除霊のお札を型どったカードによる勝負が行われる。その勝負に勝たないと先へは進めないのだ。





⬆美神令子除霊事務所の3人の雄姿（？）写真はアニメ版

⬅コマンド選択画面。ここではコマンドは2つだが状況によって最大4つまで表示する



⬅コマンド選択の結果、こんなシーンが展開する。スケベな煩悩の権化、横島のマヌケぶりも原作そのままだ

ひとクセもふたクセもある登場キャラ

テレビアニメにもなっているこの作品の登場キャラは個性的。主人公、美神は美人だが、除霊に法外な報酬を請求する守銭奴。助手の横島は時給255円で働くアルバイト。薄給に耐えているのは健気だからではなく、美神の色香に迷っているだけ。もう1人の助手は幽霊のおキヌちゃん。幽霊だが性格は明るく、登場キャラの中で一番マトモな方と言える。

そのほか、呪術が得意な小笠原エミや式神使いの六道冥子(ろくどうめいこ)、マッドな錬金術師ドクターカオスなどの顔ぶれが花を添えている。



美神令子

見かけはセクシーなボディコンおねえちゃんだが、除霊のウデは天下一品のゴーストスイーパー。金への執着も天下一品のごうつくばり。上の写真で手に持っているのは、愛用の悪霊退治専用の武器だ。写真はアニメ版



おキヌ

300年前に人柱にされ、成仏できずにいたところを日給30円で美神に雇われる。健気さがカワイイ。写真はアニメ版

横島忠夫

アルバイトの助手。人並み外れたスケベな煩悩パワーの持ち主。ときにはそれが役立つことも…。写真はアニメ版

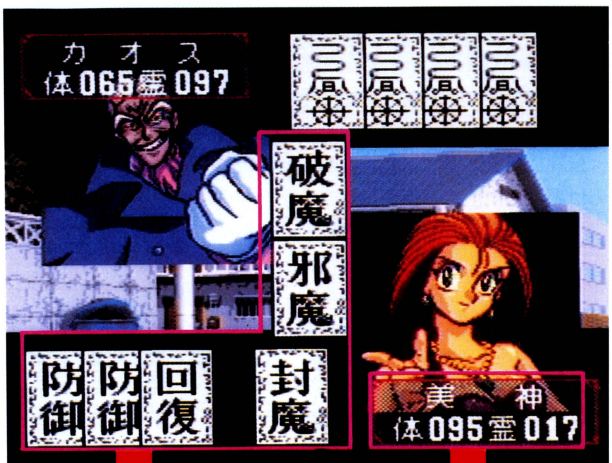


戦闘はカードバトルによって行われる!!

カードバトルは敵と味方3人がそれぞれ戦う3本勝負。美神令子除霊事務所の美神、横島、おキヌがバトル。最終的に3本取れば先に進める。誰かが負けても、残った味方がその敵に勝てばいいわけだ。3敗すると再戦かセーブしたところに戻るかの二者択一になる。

勝負に勝つと、除霊成功ということでお金が手にはいる。お金を貯めると、ゲーム中の移動する際に役に立つアイテムを手に入れることもできるのだ。

カードバトルは1枚ずつカードを出し合って戦う。5枚を持ち札とするカードは全部で9種類あり、相手への攻撃や体力を回復するものなどがある。駆け引きをうまく行えば、必殺技のカードで不利な状況からの一発逆転も可能だ。



不死の能力を持つドクター・カオスとのバトル。相手の持ち札を読んで、うまく駆け引きしよう

カード

攻撃系の「破魔」「邪魔」「封魔」必殺技を出す「必殺」。回復系の「回復」「全快」。敵の攻撃を防ぐ「防御」。上記7つのカードのいずれか1つの効果が現れる「謎」。持ち札を交換する「交換」。以上の9種類のカードがある。

体力・霊力

バトルは体力の数値が0になると負け。ただし回復系のカードを持っていれば回復できる。

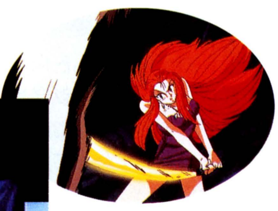
霊力の値は「必殺」のカードを使用する際に消費する。消費した霊力は、敵から攻撃を受けるたびに徐々に回復する。

カードを出すごとにビジュアルが展開

カードバトルでは各種のカードを1枚出すたびに攻撃や防御、回復などが行われる。そのカードを出すごとに展開する戦闘シーンは、キャラを表示する窓の中のアニメで見られるのだ。

戦闘シーンでは、原作のコミックやテレビアニメでおなじみの美神の武器、神通棍による攻撃をはじめ、除霊札を使っての攻撃シーンなどが見られる。また、普段はタカビーな美神が、敵の攻撃を受けて苦しむ姿などのなかなか楽しい場面も拝めるのだ。

もちろん美神だけではなく、横島やおキヌがバトルするときも、それぞれのキャラの戦闘シーンのアニメが見られる。また、錬金術師ドクター・カオスや、彼の造ったロボット、マリアなどの敵キャラの場合も同様だ。



⬆これはアニメ版で美神が神通棍を使って戦っているところ。ゲームでもこの迫力を再現



⬅美神の攻撃を防御するドクター・カオス。カードを1枚出すごとにこのようなバトルが展開



⬆攻撃を繰り出す美神のアニメ



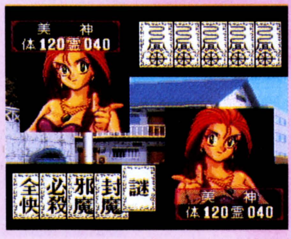
⬆攻撃を受ける美神も色っぽいぞ

好みのキャラでバトルできるおまけモード

この『GS美神』にはおまけモードも用意されている。このおまけモードでは、ゲームに登場するキャラから自分の好きなキャラを選んで、カードバトルを楽しむことができるのだ。

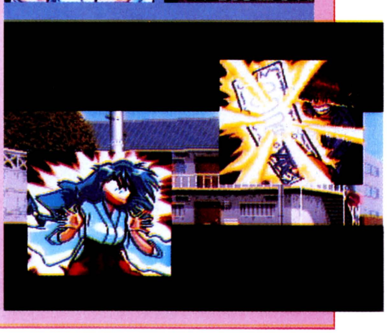
美神対美神のような同キャラ対戦をはじめ、本来は味方同士である横島対おキヌなどの対戦も可能なのだ。また、ライバルのゴーストスイーパー小笠原エミや、ドクター・カオスが造り上げたロボット、マリアなどの敵キャラを選ぶことも可能となっている。

アドベンチャー部分のストーリーを順に追っていかなくとも、カードバトルのみを好みのキャラで楽しむことができる。









⬆美神のライバル、呪術の得意な小笠原エミと高性能の人造人間マリアとの世紀の対決、などという対戦もできる

⬅実力は互角。あとは運のよさと駆け引きのうまさが勝負を決する同キャラ対戦

➡本来は味方同士のこんな対戦も。幽霊少女が勝つか、スケベ少年が勝つか

※カードバトル画面は開発中のため、すべておまけモードのものです。

爆伝 アンバランスゾーン



スーパーCD-ROM²専用

メーカー名:ソニー・ミュージックエンタテインメント
発売予定日:4月22日
予定価格:7800円(税別)
ジャンル:アドベンチャー
継続機能:バックアップメモリ
その他:なし
開発状況:**60**%(2月15日現在)

音楽だけでなく、映画など多彩な方面で活躍中のロックバンド爆風スランプ。彼らが総監督として制作にたずさわっているのが、この異色アドベンチャーだ。今月は基本システムを中心に紹介していく。

爆風スランプ総監督によるギャグ&ロックのアドベンチャー

ヒット曲「RUNNER(ランナー)」などでおなじみの人気ロックバンド、爆風スランプ。今回、このゲームの企画が持ち込まれたのが、彼らのほうからということからもわかるように、メンバー全員が大のゲーム好き。笑えて音楽も楽しめるゲームをと考えた彼らが選んだのは、アイコン選択式アドベンチャーだ。ゲーム中流れる音楽は、もちろん爆風スランプのオリジナル曲ばかり。音楽以外にもゲームに登場する爆神(爆風スランプの神様)として声優で参加するなど、積極的にゲーム作りに参加している。キャラクタデザインは漫画家の赤塚不二夫氏が担当。

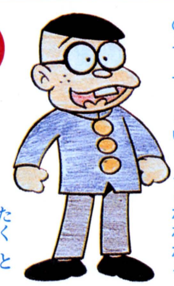


今回このゲームの総監督をする爆風スランプ

爆神がオタクな主人公を異世界へ放り込む

オタクな少年の宅人は、ある日突然部屋の壁をぶち破って現れた神様・爆神に「アンバランスゾーンという壊れてしまった世界を音楽の力で修復せよ」という命令を受ける。原始時代、江戸時代、近未来という世界を旅するなか、無気力、無感動、無表情なオタク少年を待ちうけるものは…。

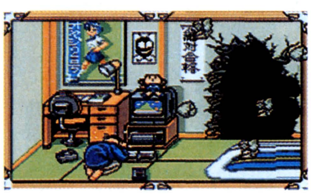
主人公 ばんど宅人(たくと)



筋金入りオタク少年。部屋の写真からPCエンジン初期からのユーザーということがわかる



ン? 突然部屋の壁にひびが…



なんだ、なんだ? 穴だ

爆神登場!!



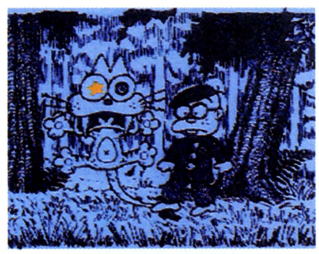
爆神の登場だ!!



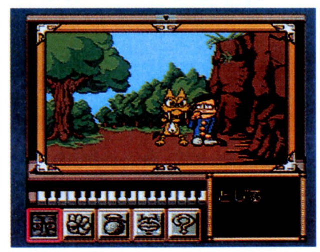
爆神の命により冒険の旅に

最初の使命は原始時代に音楽をもたらすこと

爆神によって送り込まれた最初の世界は、まだ音楽の生まれていない原始時代。宅人がこの世界ですることは、仲間を捜し出し音楽を生み出すこと。スタート地点の原始の村から出発して、森、ジャングルなどを越え、仲間を集めながら最終地点である天の岩戸を目指す。各地点でのイベントはアイコン選択画面で行われ、イベントとイベントのあいだは絵と弁士による語りでつながれていく。



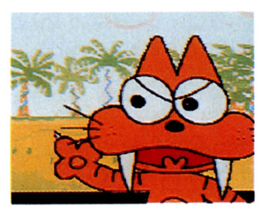
紙芝居のような絵と弁士による語りで、イベントのあいだがつながる



このゲームの中心となるアイコン選択画面。宅人の行動を決めよう



紙芝居画面のセリフ部分は無声映画のよう



一番最初に仲間になるサーベルタイガー

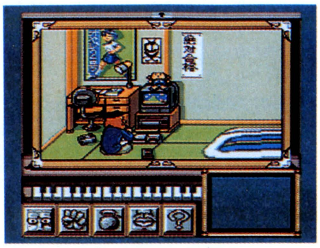
原始時代MAP



すべてがギャグで構成されているため、時代考証はメチャクチャ。左下、原始の村を出発する。右上にあるのが最終目的地、天の岩戸。神話で天照大御神がその身を隠してしまった所だ。ということはこの世界でも…

ギャグを楽しみながら次々とイベントをクリアしていく

このゲームはギャグと音楽によって成り立っている。とくにそのギャグは、爆風スランプのメンバーと構成作家の関根清貴氏とによって練りこまれた300本以上が用意されている。プレイヤーはこのギャグを楽しみながらさまざまなイベントをクリアしていくことになる。とくに謎解きなどもないので存分にギャグを楽しもう。



爆神登場前にもアイコンを選択してギャグを楽しむことができる

状況に合わせてアイコンの内容が変化する

プレイヤーの分身である少年宅人の行動を決めるアイコンは5つ。目・手・道具・口に関したものと、とくにその内容の限定されていない「?」がそれで、どれも主人公の立たされた状況によって内容が変化するようになっている。「?」の中には実行してみないと何が起こるか分からない「???」なんてものもある。



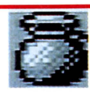
5種類のアイコン



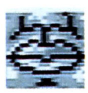
目に関するアイコン。見る・目を閉じる・にらむ・ウィンクなど



手に関するアイコン。殴る・取る・手を振る・指パッチンなど



いろいろな道具を使うアイコン。マント・めがね・携帯電話など



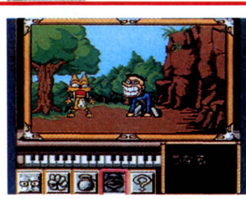
口に関するアイコン。話す・うなる・なめる・キスをするなど



行動がとくに限定されていないアイコン。けんすい・???など



口のアイコンを選んだところ

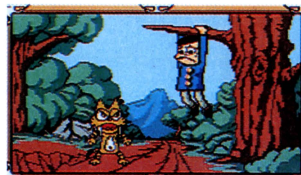


口のアイコン。状況によって変化

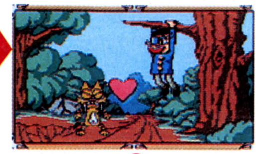
アイコン選択によりさまざまなギャグが爆発

5種類のアイコンによって行われた主人公の行動に対するリアクションは、すべてがギャグになっている。ただし、次のイベントに進めるアイコン選択は1つだけ。つまり、先に進めても進めなくてもそれなりに楽しめるというわけ。普通アドベンチャーゲームというとクリアしていくことが目的となるが、このゲームの場合はギャグを楽しむことも目的の1つなので、次のイベントへの行動がわかってもほかのすべての行動を試すことで楽しめるようになっている。

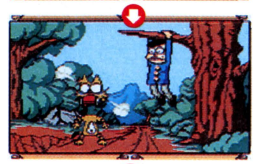
絶体絶命。宅人はどうする？



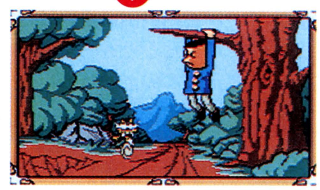
目・ウィンク



ウィンク。ちょっと気持ち悪い



敵にとっては、かなりのダメージ

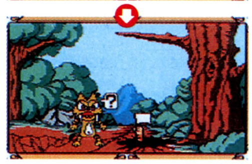


やった、成功だ。今のうちに逃げろ

手・かまえる



かまえる。攻撃は最大の防御だ



やはり引力にはかなわなかった…



対戦格闘ゲームのパロディ



とんちんかんちん一休さんの真似

最終的には仲間を集めてバンドを結成！

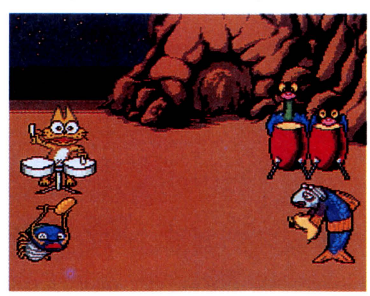
各イベントをクリアして4人の仲間を集めたらバンドを組んで演奏をする。楽器ごとにキャラクタを設定するのだが、ちゃんとした演奏ができる組み合わせは1つだけ。ほかの組み合わせはすべてギャグ。演奏ができればその世界はクリア。舞台は次の世界へ。



楽器パートの組み合わせは16通り



組み合わせミス。中国語講座が開講!?



組み合わせに成功すると演奏が始まる。曲はもちろん爆風スランプのもの。ＣＤだから音質はGOOD！

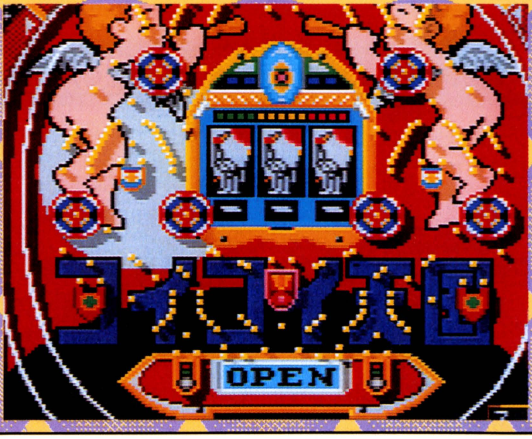
最新機種導入により新装開店！　パチンコは今時空を越える!!

パチ夫くん3 パチスロ＆パチンコ

スーパーCD-ROM²専用

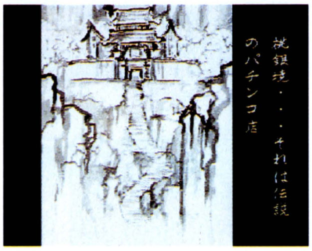
メーカー名:ココナッツジャパン
発売予定日:4月中旬
予定価格:8800円(税別)
ジャンル:パチンコ
継続機能:バックアップメモリ
その他:なし
開発状況:100%

前作『パチ夫くん　笑う宇宙』で宇宙に飛び出したパチ夫くん。今回は時間と空間を越えてのパチンコ勝負に挑む。セブン機やヒコーキ台といったおなじみのパチンコ台に加え、今回はパチスロを導入。

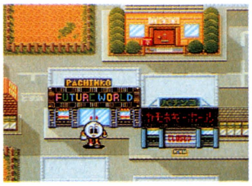


伝説のパチンコ店"桃銀境"のチェーン店全制覇を目指す

自宅そばのパチンコ店で全財産をすってしまったパチ夫くん。この事態に怒ったパチンコ大王は、パチ夫くんにある使命を与える。それは、時空を越えて存在するという伝説のパチンコ店"桃銀境"の全チェーン店制覇だった。パチ夫くんは、時空を自由に移動できる妖精"ばにやん"とともに"桃銀境"へと旅立つのだった。



"桃銀境"とはありとあらゆるパチンコ台があるといわれる伝説の店



パチ夫くんはカモネギーホールで全財産をすってしまう



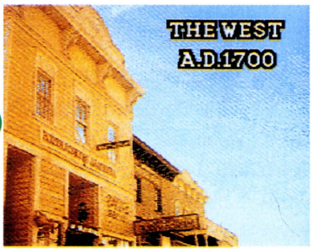
店内は前作と同じ見下ろしタイプの画面になっている

国も時代も異なる8つのステージ

"桃銀境"は時空を越えて存在するので、8つのステージはそれぞれ時代や場所が異なっている。各ステージにギャグっぽいタイトルがついているのも特徴だ。各ステージは時代や舞台が色濃く反映されておりパロディ風。

ステージでは店内にいる人たちからクリアに必要な情報を集め、持ち金で玉を買い、パチンコ台を打ち止めにしていく。前作の『パチ夫くん　笑う宇宙』同様、打ち止めに便利なアイテムなども購入できる。パチ夫くんの持ち玉、持ち金がともになくなってしまうとゲームオーバーだ。



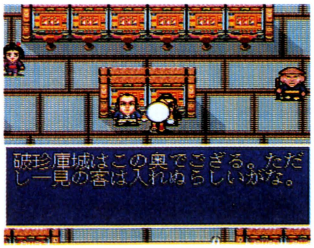


各ステージを妙なタイトルと実写取り込み画面で紹介。そのあとゲームへ



店内の様子や客の格好、セリフにいたるまでウエスタンの香り漂う

ステージ数	舞　台	年　代	タ　イ　ト　ル
ステージ1	アメリカ西部	西暦1700年	パチンコ西部開拓史／の巻
ステージ2	アラビア	西暦 800年	呼ばれて飛び出てアラビアーン／の巻
ステージ3	ロンドン	西暦1888年	迷探偵パチ夫・ホームズ／の巻
ステージ4	日本	西暦1720年	忍者列伝／　パチンコ城大乱//の巻
ステージ5	フランス	西暦1780年	ベルサイユは燃えているか!?の巻
ステージ6	アメリカ	西暦1920年	アンタッチャブル／　暗黒街の銀玉の巻
ステージ7	南極大陸	西暦1911年	極点到達／　ペンギンウォーズ／の巻
ステージ8	エジプト	紀元前30年	喜劇の女王／　クレオパチラ／の巻



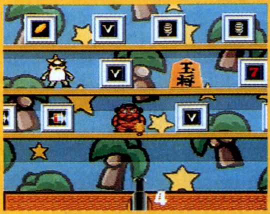
これはステージ4の店内。江戸時代の日本だけに、床は総タタミ張り

アイテムを増やせるミニゲーム

ステージ内にはミニゲームが楽しめる場所がある。ここでは、射的や亀レース、アミダクジなどで、アイテムを獲得したり、増やしたりすることができる。アイテムを増やしておけば、打ち止めも楽になるぞ。



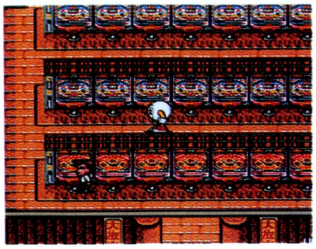
亀レース。アイテムを賭ける


射的。欲しいアイテムを狙え

※このソフトは、パチンコ専用コントローラに対応しています。

パチンコにパチスロも加わり充実の22機種で勝負！

パチンコに加えてパチスロが導入されたことを除けば、システムは前作と同じ。持ち金で玉を買い、遊ぶ台を選び、打ち止めをめざす。パチンコは100円につき25発の玉を購入、パチスロは1000円につき50枚のコインを購入して遊ぶ。アイテムにはパチンコ用、パチスロ用の2タイプが存在する。



機種によって微妙に見た目が違う



カウンター。アイテムの購入、玉やコインの換金を行うことができる

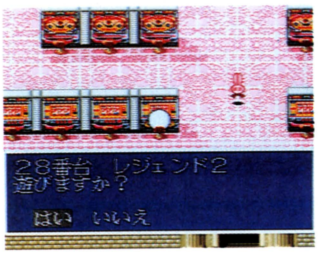


店内の人たちから情報を集めよう

高いレートに勝負をかけるパチスロ

パチスロは全部で4機種あり、どの機種も7が並べばビッグボーナス。コインが1枚20円と高いので、ギャンブル性が強い。例えば『レジェンドII』という機種では、ミニボーナスが集中して来る"レジェンドチャンス"があり、ビッグボーナスよりも多いコインを獲得でき、一攫千金(いっかくせんきん)も夢じゃない。

一気に所持金を増やす可能性を持っている反面、投資額が大きくなりやすいという欠点がある。



店内の画面でもパチスロとパチンコは見分けられる。7マークが特徴



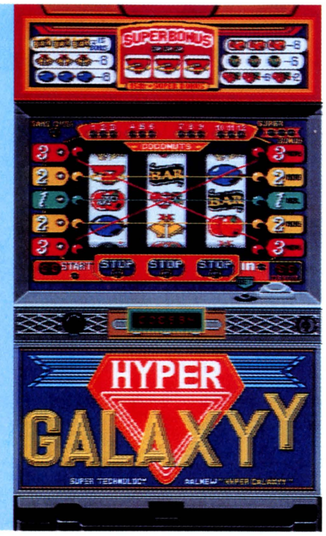
『レジェンドII』。みごと有効ライン上に7が並べばビッグボーナス

パチスロ　ハイパーギャラクシー

コインを賭けた有効ライン上に、7が3個並べばビッグボーナス、BARが3個並べばレギュラーボーナスになる。これらのボーナス役が並ぶ状態になると出る、リーチ目の種類がとても多い点が特徴。ビッグボーナス終了後は子役の並ぶ確率が高くなる。パチスロ初心者でも楽しみやすい機種。



実際のプレイ画面



9タイプ18機種の最新パチンコ台

パチンコは、数字や絵柄を並べることで、大量の玉を獲得できるフィーバーが6タイプ12機種。一般台にあたるヒコーキ台が3タイプ6機種存在する。タイプが同じ機種は、盤面の模様などが違うだけで遊戯性に変わりはない。いずれも実在のパチンコ台をもとにしてデザインされている。その一部をざっと紹介しよう。



青いルーペを動かして釘をチェック。釘の様子は右側に表示される

セブン台　ラッキーカーニバル



大当たり絵柄　16通り
大当たり確率　240分の1
大当たり出玉数　約2400発

セブン台　プリティギャンブラーβ



大当たり絵柄　15通り
大当たり確率　235分の1
大当たり出玉数　約2350発

ヒコーキ台　ビッグバスター



出玉はオール13発。ヤクモノ内Vゾーンに入賞すれば大当たり。継続は最大8回

ヒコーキ台　クレパスじんちゃん



大当たり動作の継続回数がヤクモノ上部のデジタルの絵柄によって決まるタイプ

セブン台　ダービーストリート



大当たり絵柄　16通り
大当たり確率　235分の1
大当たり出玉数　約2300発

セブン台　フィーバーゴッド



大当たり絵柄　40通り
大当たり確率　254分の1
大当たり出玉数　約2400発

ビーストとヒューマンとの抗争を、コミカルに描いたRPG！

KO世紀（コーせいき）ビースト三獣士 ガイア復活 完結編



スーパーCD-ROM²専用

CD

メーカー名：パック・イン・ビデオ
発売予定日：6月10日
予定価格：8800円（税別）
ジャンル：ロールプレイング
継続機能：バックアップメモリ
その他：なし
開発状況：60％（2月17日現在）

OVAや小説、そしてゲームなど、さまざまなメディアで展開しているこの作品。パソコンからの移植になるPCエンジン版は、オリジナル要素を盛り込み、戦闘システムの変更などを行っている。

パソコン版にオリジナル要素を加えた移植RPG

OVAのストーリーをもとにゲーム化されたパソコン版。そのパソコン版にオリジナル要素を盛り込んだのがPCエンジン版だ。その中でもっとも特徴的なのは、新たに書き起こされたオリジナルストーリー。これはクライマックスで明らかになるハズの数々の謎が、OVA、パソコン版ともに理解しにくかったために追加されたもの。また、フィールド画面は新たに描き起こされ、追加もされている。だから、パソコン版をプレイした人も楽しむことができるぞ。



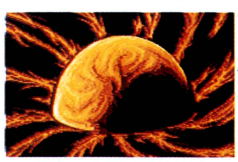
はじめ主人公たちは、ヒューマンの要塞ウラノスに捕らわれている



フィールド画面は新たに描き起こされ、マップも追加されている

ビジュアルシーンはアニメと同じ声優を起用

パソコン版でしゃべらなかったビジュアルシーンも、PCエンジン版では声優陣を起用し音声が入った。気になるキャスティングは、OVAと同じ声優で構成。また、パソコン版に登場したオリジナルキャラには新たに声優をあてている。その声優の中には本誌でもおなじみの椎名へきるもいるぞ。



一万年前、突如地球が半分消えてしまう。ビースト世界の謎のひとつ

元気のいい女のコユーニ。声は、人気アイドル歌手、宍戸留美が担当





右は主要キャラのメイ・マー。声は、かないみかが担当

画面レイアウトの変更にともない戦闘も変わった

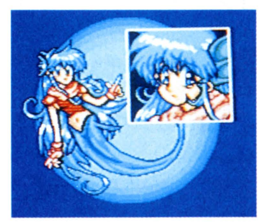
画面のレイアウトとともに、大幅に変更された戦闘。レイアウトは、パソコン版の小さなキャラが斜めに向き合った視点だったのに対し、PCエンジン版は斜め後ろからの視点に変更された。また、このゲーム独自のコマンド、獣人化できる「ビースト」、ジンと呼ばれるメカを使う「コール」についても変更がなされている。



小さなキャラが向き合って行う戦闘。マウスにも対応していた

獣人化がいつでも可能に！

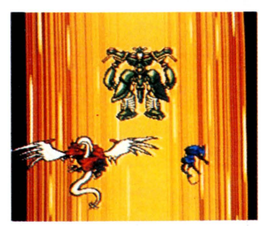
パソコン版の「ビースト」は、戦闘中に4ターン経過すると使用でき、獣人化して攻撃力がアップするものだった。PCエンジン版は、自由に獣人化できるように変更されたが、HPを消費する。



メイ・マーは、人魚のような姿に獣人化する

メカ戦は自動的に切り替わる

ジンと呼ばれるメカが登場するこのゲーム。パソコン版は、「コール」を使うことにより、ジンを呼ぶことができた。PCエンジン版は、イベントになると自動的にジンが登場するようになっている。



3体のジンは合体することもできる

攻撃などに合わせキャラが叫ぶ

また、音声はビジュアルシーンだけではなく、戦闘中も入るようになっている。攻撃のときは「だぁ〜」や「えい！」などのかけ声が、ダメージを受けたときは「いてぇ」や「いた〜い！」などの悲鳴をあげてくれるのだ。

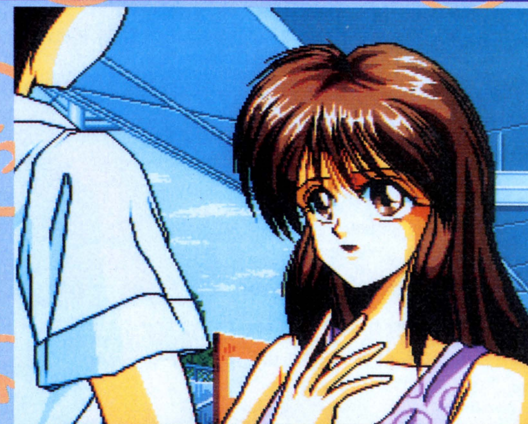


このキャラたちが、戦闘中にしゃべってくれるぞ

※左の3点の画面はオープニング画面です。戦闘中の画面ではありません。

あのコのハートをキャッチせよ。告白するまであと残り30日！

初恋物語



スーパーCD-ROM²専用

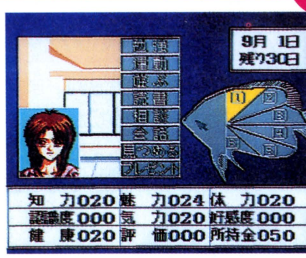
メーカー名:徳間書店インターメディア
発売予定日:4月下旬
予定価格:7800円（税別）
ジャンル:シミュレーション
継続機能:バックアップメモリ
その他:なし
開発状況:80%（2月14日現在）

初恋を実らせて結婚するのが目的のゲーム。しかし、ひと筋縄ではいかず、エンディングは120通り以上ある。また、声優の実写取り込みと歌を挿入するといった、ちょっと変わったオマケもある。

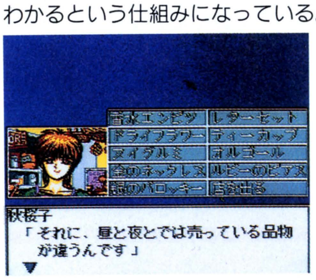
初恋成就を目指してがんばる

主人公の男のコが自分を磨いて意中の女のコに思いを告白する、というストーリーで展開するシミュレーションゲームだ。初恋の相手は小学校、中学校、高校のどの時代を選ぶかによって異なる。

また、男のコが転校する1ヵ月後には告白することができる。その初恋の行く末がエンディングでわかるという仕組みになっている。



◆1日の何気ない行動が、初恋相手の女のコに評価されているのだ



◆ときにはアルバイトしたお金でプレゼントを買おう。貢ぐのは基本!?



◆電話はタイミングよくかけよう！より親しくなれるチャンスの到来だ



◆30日の間にイベントがたくさん。あ！　チカンに遭遇しているところを目撃。許せん…ボクのあのコ（おいおい、まだ彼女じゃないだろ）に！　恥を知れ

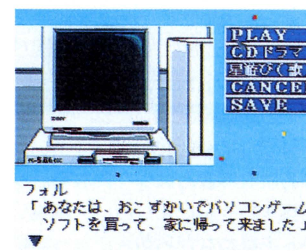
シミュレーション以外の3つのモード

このゲームには「電脳天使」と「CDドラマ」と「星遊び（歌）」の3つのおまけが収録されている。「電脳～」はパソコン版に手を加えたもので、「CD～」と「星～」はPCエンジンオリジナルだ。

これらは、『初恋物語』の主人公の設定を入力したあとに出てくる画面のパソコンで自由に選択できるようになっている。



◆細かい設定を入力した後の…



◆画面のパソコンでおまけを選択

電脳天使

『初恋～』のゲーム進行役として登場するフォルシーニアの紹介を兼ねたミニアドベンチャーゲーム。ストーリーはパソコンのアドベンチャーゲーム『電脳天使』の序盤部分が収録されている。



CDドラマ

同じく『電脳～』のCDドラマ。これはパソコンゲーム『電脳～』の付録CDをオマケとして収録したもの。画面は右のようなものが挿入される。話はパソコンの『電脳～』に続く内容となっている。



星遊び（歌）

『初恋～』の初恋相手のひとり、城島理紗役の声優椎名へきるが歌う「星遊び」を収録。椎名へきるの実写取り込み画面が歌に合わせて次々と変わっていく。現在は修正前段階の取り込み画面しかまだない。



※『初恋物語』はPCエンジンマウスに対応しています
※すぅーぱぁーわくわくへきるランドはお休みです。

レーザーアクティブファン

LaserActive™ FAN

LD-ROM²ソフト情報

昨年の8月20日にレーザーアクティブが発売されてから早くも半年。ソフトもこれから発売されるものを含めて22タイトルと充実してきた。今月は発売直前の『ドラドラパラダイス』を紹介。

ドラドラパラダイス

メーカー名	プラネット	ジャンル	麻雀
媒体	LD-ROM²専用(片面使用)	継続機能	コンティニュー
発売予定日	3月25日	その他の機能	——
予定価格	9800円(税別)	開発状況	100%

『ドラドラパラダイス』は、いわゆる脱衣麻雀とは少々異なる。秋乃桜子ちゃんと知り合い、麻雀デートを重ねながら親密になっていくという内容。もちろん彼女をその気にさせれば、実写ならではのセクシーショットも楽しめるのだ。



⬆タイトル画面

秋乃桜子ちゃんとデート気分で麻雀勝負

ストーリーは、カジノで桜子ちゃんと出会うことから始まる。そして3回の麻雀デートをすべて勝てばゲームクリアとなる。桜子ちゃんはデートを重ねるたびに麻雀の腕が上達していく。ときには、ドラを勝手に増やしたり、ハイを交換したりもするので、なかなかあなどれないぞ。ルールは裏ワザなしのごく普通の2人打ちだ。



⬆麻雀画面。桜子ちゃんとの会話も楽しい。実写だから表情も常に変化



⬆こちらがアガってちょっと不機嫌そうな桜子ちゃん。一言あるぞ



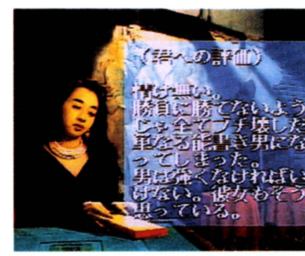
⬆麻雀覚えたての彼女が、こちらのハイを〝見せて〟。カワイイから許す

二人の仲も勝負しだい

麻雀デートは全部で3回。まずは出会ったカジノでの初勝負。これに勝てば次のデートを約束してもらえる。2回目は公園で待ち合わせてデートしてから麻雀勝負。ここで勝てばグッと2人の仲も親しさを増す。そして最後のデートではホテルでディナーをともにする。シャワーを浴びたあとで勝負。



⬆勝てば彼女のまなざしも熱くなる。2人の仲も徐々に進展していく



⬆負けると彼女は失望してしまいゲームオーバー。再チャレンジしよう

高い手役には特典が!

ただ勝負に勝つだけでは、桜子ちゃんの魅力を半分も楽しめない。彼女のセクシーショットを楽しむには、倍満以上の手でアガって、自分の麻雀の強さを見せつけなければならないのだ。セクシーショットは全部で3種類。3回のデートそれぞれに用意されているぞ。



⬆倍満以上の手をアガれば天国が待っている。でもかなり大変だぞ



⬆これは最初の勝負で倍満をアガった場合のセクシー映像。ほかの勝負も期待大♡

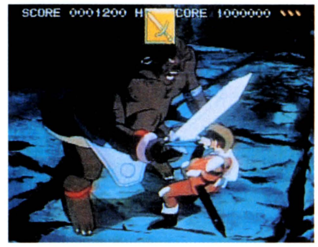
めざせ倍満!!

LD-ROM 追加情報

新タイトル3本浮上！ソフトオールリスト

現在、発売中または発売が予定されているレーザーアクティブ専用ソフトは全部で22タイトル。その内わけは、MEGA-LD専用ソフトが13本と、LD-ROM²よりもやや多い。以下でMEGA-LD専用ソフトの新作3本を紹介していこう。

まずは、3月発売予定の『TRIADSTONE』だ。セガのレーザーアクティブ第1弾タイトル。アニメーション画面の変化にリアルタイムに対応していくという、典型的なLDゲーム。全編アニメーションで構成され、プレイヤーの操作によって映像が瞬時に変化。ドラマチックな映像とストーリーの展開がウリ。



↑『TRIADSTONE』。画面の変化に合わせて素早くキーを入力する



↑同じく『TRIAD〜』より。全編アニメーションが流れ続ける

次に、トランスペガサスから発売される『バーチャルカメラマン2』。『バーチャルカメラマン』の第2弾で、カメラマンとして女の子をスカウトし、ヌードなどの撮影をするという内容は、前作とほとんど同じ。変更点としては女の子の顔ぶれが一新されている点が挙げられる。

最後はタイトーの第3弾タイトル『ハイパーアクシス』。ジャンルはシューティング。詳しい内容は未定。

タイトル	媒体	発売メーカー	価格	ゲーム内容
【発売中】				
クイズ エコノザウルス	LD-ROM²	ハドソン	9800円(税別)	環境問題をテーマにしたクイズ。最大4人での同時プレイが可能
悪魔の審判	LD-ROM²	プラネット	9800円(税別)	深層心理がわかる心理テスト。デーモン小暮が司会を務める
マンハッタン・レクイエム	LD-ROM²	リバーヒルソフト	9800円(税別)	マンハッタンを舞台にしたハードボイルド調の推理アドベンチャー
ヴァジュラ	LD-ROM²	パイオニア	9800円(税別)	CG画面で敵機と1対1の空中戦を繰り広げる3Dシューティング
エンジェルメイト	LD-ROM²	プラネット	9800円(税別)	3人のAVギャルとポーカー勝負。勝てばセクシー映像が楽しめる
ピラミッドパトロール	MEGA-LD	タイトー	9800円(税別)	月面に現れた謎のピラミッドを舞台にした3Dシューティング
I WILL	MEGA-LD	パイオニア	9800円(税別)	イギリスロケにより観光気分で楽しめる推理アドベンチャー
ザ・グレート・ピラミッド	MEGA-LD	パイオニア	9800円(税別)	ピラミッドに関するありとあらゆる情報が詰まっている映像図鑑
ロケットコースター	MEGA-LD	タイトー	9800円(税別)	CGで描かれた未来の遊園地を走り抜けるタイムトライアルレース
バーチャルカメラマン	MEGA-LD	トランスペガサス	9800円(税別)	女の子をスカウトしヌードなどの撮影を行う。18歳未満禁止ソフト
ハイローラーバトル	MEGA-LD	パイオニア	9800円(税別)	戦闘ヘリ同士の戦いを再現したCG画面の3Dシューティング
スペース・バーサーカー	MEGA-LD	パイオニア	9800円(税別)	SF映画風の演出が特徴の3Dシューティング。巨大戦艦は迫力
3D MUSEUM	MEGA-LD	パイオニア	12621円(税別)	ありとあらゆる立体視映像の集大成。立体音響も使用している
【3月発売】				
25日 ドラドラパラダイス	LD-ROM²	プラネット	9800円(税別)	秋乃桜子ちゃんとデート感覚で麻雀勝負。セクシー映像も楽しめる
25日 TRIADSTONE	MEGA-LD	セガ	9800円(税別)	全編アニメーション。待ち受けるトラップを反射神経で回避する
【4月発売】				
バーチャルカメラマン2	MEGA-LD	トランスペガサス	価格未定	『バーチャルカメラマン』の続編。被写体となる女の子たちを一新
3D MUSEUM	LD-ROM²	パイオニア	12621円(税別)	内容はMEGA-LDとまったく同じ。疑似立体空間を楽しむ
【発売日未定】				
MELON BRAINS	MEGA-LD	パイオニア	価格未定	イルカに関するさまざまな情報や映像などを集め、その生態に迫る
MELON BRAINS	LD-ROM²	パイオニア	価格未定	イルカに関するさまざまな情報や映像などを集め、その生態に迫る
GOKU	MEGA-LD	パイオニア	価格未定	荒俣宏原作。現代人の代表として、失われた7大文明を冒険する
GOKU	LD-ROM²	パイオニア	価格未定	荒俣宏原作。現代人の代表として、失われた7大文明を冒険する
タイトル未定	MEGA-LD	タイトー	価格未定	タイトーの第3弾タイトルとなるシューティング。詳細は未定

LD-ROM²では動かないPCエンジンソフト

タイトル	発売メーカー	問い合わせ先
獣王記(CD-ROM²)	NECアベニュー	マルチメディア事業部 044-853-5580
卒業 グラデュエーション		
パステルライム	ナグザット	0120-079310
WIZARDRY Ⅰ・Ⅱ		
A.Ⅲ.	アートディンク	PCエンジンサポート係 043-279-9356
SURER CD-ROM 体験ソフト集	ハドソン	03-3260-4622
PCエンジン CD-ROM カプセル3	小学館	第9編集部マルチ編集室 03-3261-1393
ムーンライトレディ	NECホームエレクトロニクス	お客様ご相談センター 03-3454-5111(代)

レーザーアクティブで、正常に作動しない場合があるPCエンジンCD-ROM²ソフトについて、ハードメーカーであるパイオニアとNECホームエレクトロニクス2社から正式な発表があった。右表に挙げた8タイトルがその対象ソフトだ。

パイオニア発売のレーザーアクティブまたはNECホームエレクトロニクス発売のLDロムロムを使用していて、これらのソフトをすでに購入しており、正常に動作しないというユーザーについては、各ソフトメーカーが個別に対応していくそうだ。該当する人は、表内の問い合わせ先に直接連絡してほしい。

このような不備が発生した原因は、ソフトの開発工程上において、プログラミング上の制約を一部逸脱してしまい、そのチェックが不完全であったためと発表されている。

今後発売されるソフトについては、ソフトメーカーとの連携をさらに強め、このような事態が再発しないように注意していくとのこと。レーザーアクティブでの動作チェックも、今後発売されるすべてのソフトについて厳しく行われる。レーザーアクティブユーザーはひと安心だね。



ウルテク…UL-TECH Wonder-Land

ウルゴンめ、今回は女の子の裸が見られるウルテクが、2本もあるので興奮しておるな。そんなヤツはワシがセンベイ手裏剣で倒してやるぞ!!

技のランク

ウルテクのランクは、読者諸君が送ってきたウルテクのビックリ度を判断し、決定している。ランクによって1〜5の点数をつけてるぞ。1点につき2000円、最高で10000円の賞金を出しているぞ。

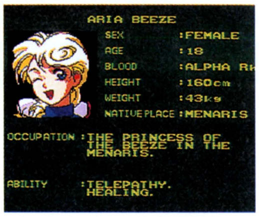
アニメセレクト　5

スターブレイカー　岩手県 ナターシャ

ビジュアルシーンだけを見ることができるウルテクだ。ゲームを起動させ、Ray Forceのロゴが表示されたら、上、Ⅰ、下、Ⅱ、右、左、ランの順にすばやく押そう。コマンドは、ロゴが完全に表示される前に入力を終えること。すると画面が真っ黒になって、好きなビジュアルシーンを選べるメニューが出現するのだ。



バックアップメモリに関する、警告も見られる

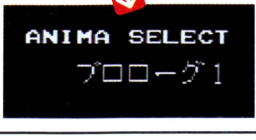


プロフィールだって、見ることができちゃう

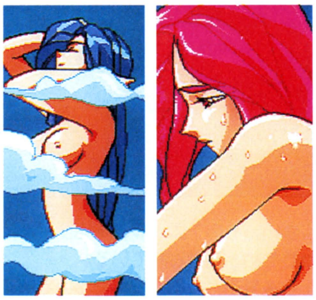


ロゴが完全に表示される前に、入力しよう

上、Ⅰ、下、Ⅱ、右、左、ランの順に、すばやく押す



見たいシーンを選択する

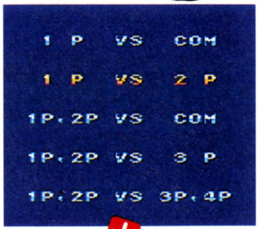


おお、これはいいですな。このほかにも、きれいなお姉さんのビジュアルが、いっぱい見られるぞ!!

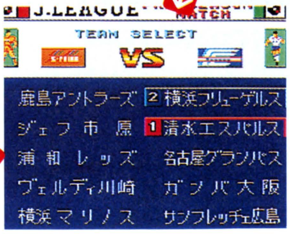
同チーム対戦だ!　2

フォーメーションサッカー オン Jリーグ　岐阜県 加藤浩司

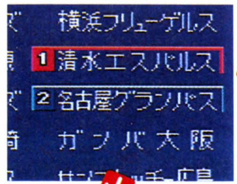
「PRE−SEASON MATCH」の、「1P vs COM」か「1P vs 2P」を選ぶ。次に1Pは好きなチームを選び、2PまたはCOMは、1Pが選んだすぐ下のチームにカーソルを合わせる。1Pのチームが一番下なら、2Pは同じ列の一番上に合わせること。そしてセレクトと上を同時に押すと、同一チームになる。



ここでは、1P対2Pでやる方法を説明していこう

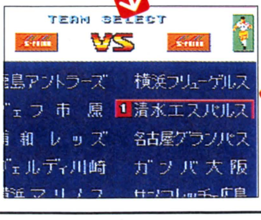


エスパルスでやってみる



2Pは名古屋グランパスエイトにカーソルを合わせて…

上とセレクトを同時に押す



よし、どちらもエスパルスを選べたぞ!!

ユニフォームは、ホーム用とアウェイ用に分かれる。友達と好きなチームの取り合いにならずに済むね



イラスト／等々力 充

おまけモード発見 ④

ソル：モナージュ

京都府 谷口剛

おまけモードが発見された。タイトル画面が表示されたら、上、左、下、右、Ⅱ、Ⅰ、Ⅱ、Ⅰの順に押す。すると、おまけのメニューが出現する。ここではビジュアルセレクト、サウンドセレクト、おまけビシュアルの3つが楽しめる。おまけビジュアルには、女の子の入浴シーンもあるぞ。



↑あせらずあわてず、下のコマンドを入力しよう

上、左、下、右、Ⅱ、Ⅰ、Ⅱ、Ⅰの順に押す



↑かわいいパスタちゃんが、メニューに登場！

↓ゲーム中のビジュアルの1シーン





↑これは、おまけの「がんばれパスタちゃん」

↓こちらは「もっとがんばれシルバーくん」





↑くうう、これはウレシイ!! 画面いっぱいに、女の子の入浴シーン！

悪魔の合体後が分かる ②

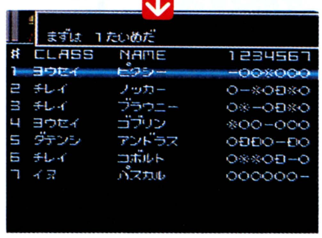
真・女神転生

福岡県 猫にこんばんわ

仲魔が2体以上になると、悪魔合体ができる。合体したあとどんな悪魔ができるのか、ひとめで分かる便利なウルテクがある。まず邪教の館へ行き、2身合体か3身合体を選ぶ。2身合体なら1体目、3身合体なら2体目の悪魔にカーソルを合わせる。セレクトと右を押しながらⅠを押すと悪魔名、セレクトと左を押しながらⅠを押すと種族名が表示される。これで合体させる悪魔を選ぼう。



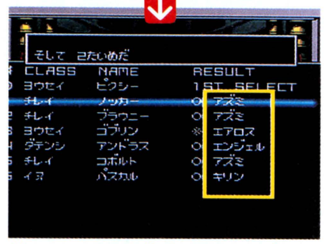
↑ここでは、ピクシーの2身合体で説明しよう



↑妖精のピクシーに合わせて、どちらか一方のコマンドを入力してみる

悪魔名

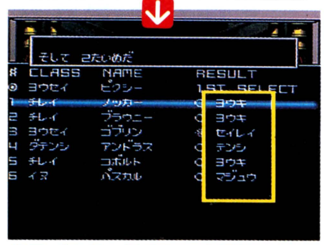
セレクトと右を押しながらⅠを押す



↑ノッカーと合体すると、アズミだ

種族名

セレクトと左を押しながらⅠを押す



↑アズミは、妖鬼という種族になる

サウンドルームへようこそ ③

ボンバーマン'94

東京都 八木義明

タイトル画面になったら、右、左下、下、右下、Ⅱの順にすばやく押す。すると、サウンドルーム画面が出現する。上下で好きな音楽を選び、Ⅰでスタート、Ⅱでストップだ。音楽が始まると、ルーイやペンギンたちが楽しそうにダンスを始める。ランを押せば、オープニング画面に戻る。

↓この画面で下のコマンドを入力。入りにくいので、何回も試そう



右、左下、下、右下、Ⅱの順に、すばやく押す



↑ルーイたちが、音楽に合わせて踊り始めるぞ

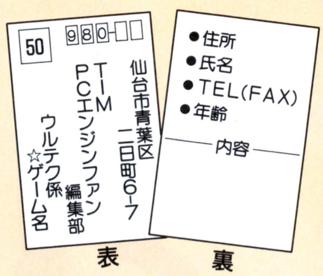
UL-TECH 募集

マニュアルや他誌に掲載されていない、未発表のウルテクを発見したら、下のあて先までハガキかFAXで送って欲しい。FAXは24時間、いつでもOKだ。同じ内容のウルテクが届いた場合は、ハガキは消印で、FAXは送信時間でチェックして、一番早く送ってくれた人を採用するぞ。採用者には、ウルテクのランクによって、2000円～10000円の謝礼を進呈しているので、どしどし応募してくれ。

ウルテク あて先

〒980 仙台市青葉区二日町6-7
TIM PCエンジンファン編集部
ウルテク係

ハガキ



FAX

PCエンジンのウル技
☆ゲーム名
●住所
●氏名
●TEL(FAX)
●年齢
内容

FAX番号 022(213)7535

※3月号で紹介した『スーパーリアル麻雀PⅣ カスタム』の「ビジュアルシーンだけを見る」ウルテク（タイトル画面で、Ⅰを12回押してから、Ⅱを7回押し、右上を押しながらセレクトを46回押す）は初期出荷のソフトでしかできません。

人気作品の開発状況を
リアルタイムで紹介!

話題作追っかけ情報

ユーザーの人気の高いビッグタイトルを開発現場に直撃取材! 誰もが知りたい最新情報をお届けする新コーナー。第1回目の今月は超話題作が目白押しだ!!

水面下で進行していた? 期待のタイトル新情報

空想科学世界ガリバー(仮称)

CD

媒体未定

メーカー名:ハドソン
発売予定:未定
予定価格:未定
ジャンル:ロールプレイング
継続機能:バックアップメモリ
その他:未定
開発状況 **10**%(2月21日現在)

いよいよ開発が本格的にスタート

タイトル発表以来ほとんど情報公開のなかった『空想科学世界ガリバー(仮称)』。これは、集英社の「月刊Vジャンプ」誌上で展開されているメディアミックス企画の一環としてゲーム化が決定したもの。レッドカンパニー総帥、広井王子氏の総指揮のもと、アニメ化の企画なども動いている。編集部がつかんだ情報によると、ハドソンによるゲームの開発が、本格的にスタートしているようだ。

広井氏のシナリオはすでに完成

編集部が今回つかんだ情報は、広井氏によるシナリオがすでに完成しているというもの。シナリオがアップすれば、あとはハドソンの開発スタッフにより、制作が進行していくはずだ。実際に「Vジャンプ」誌上では、開発中の画面写真が公開されている。

また、P140で紹介しているハドソンからのアーケードカードに関するコメントの中で、アーケードカード専用RPGの制作が発表されている。コメント発表のタイミングから考えると、現在未定の媒体がアーケードカード専用になるということも考えられる。

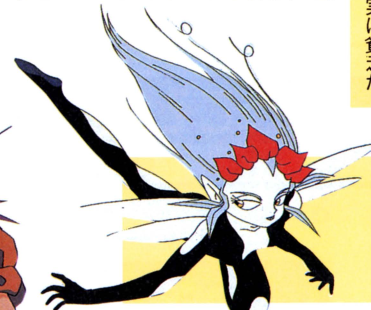
19世紀のベニスを舞台にユニークなキャラが活躍

企画先行で動いている『~ガリバー』はキャラクタ設定や舞台設定などが「Vジャンプ」誌上で公開されている。19世紀末のイタリア・ベニスを中心に、ここで紹介するユニークなキャラが活躍する。



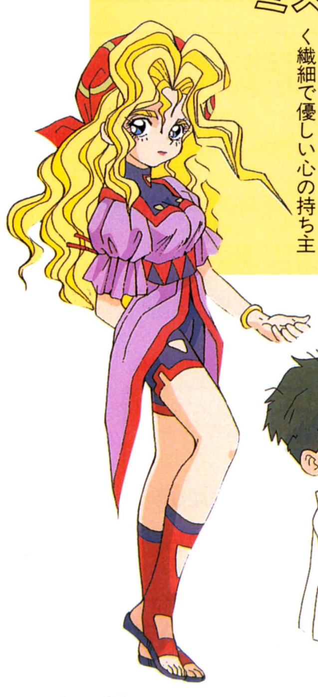
リー10倍博士

中国大魔法団の団長。風格があるが、実は貧乏だ



フィービー

リー10倍博士とともに暮らす黒い妖精。食べたアイテムを魔法に昇華してしまうという力の持ち主



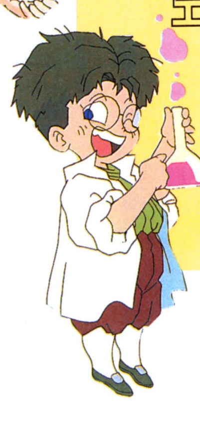
ミスティ

祖国をイスパニア王国に滅ぼされ、流浪の旅を続けている旅芸人の少女。女らしく繊細で優しい心の持ち主



ガリバー

主人公。正義感が強く勇敢。ミスティとの出会いにより数奇な運命に巻き込まれる



エジソン

ガリバーの大親友でベニスーの科学者兼発明家。その数々の発明品で、ガリバーを助けることも…



独眼王ジュドー

イスパニア王国の覇王で、世界征服をもくろむ男。絶大な権力を一身に持つ



ハレルヤ

地中海に沈んだ超古代の大陸「アトランティス」を支配していた魔女。世界を闇に包もうとする

イラスト/芦田豊雄・神志那弘志

明貴美加先生描き下ろしの設定画を入手!

銀河お嬢様伝説 ユナ2

CD スーパーCD-ROM²専用

メーカー名:ハドソン
発売予定:未定
予定価格:未定
ジャンル:アドベンチャー
継続機能:コンティニュー・バックアップメモリ
その他:なし
開発状況:10%(2月17日現在)

現在の開発状況を取材

タイトルを発表するや本誌データバンクの前人気ベスト10でいきなり4位にランクインした人気タイトル『〜ユナ2』。だが、その後新しい情報は公開されていなかった。そこで編集部ではハドソンに取材を試み、現在の開発状況について話を聞いてみた。その結果分かった作業の進行状況を以下で紹介することにしよう。

シナリオ・キャラ設定がほぼUP

今回の『〜ユナ2』の原作はもろん前作同様レッドカンパニーの明貴美加氏。取材で分かった情報では、まずシナリオがほぼ完成しているということ。このシナリオには明貴氏のほかに、大物助っ人の参加があったということだ。

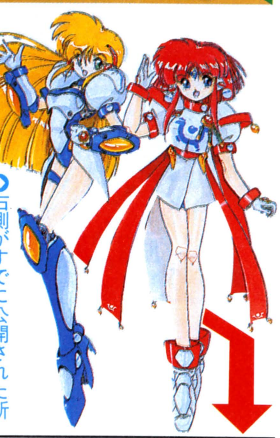
また、キャラクタの設定と原画も上がっている。取材では、キャラの性格やコスチュームなどの設定資料を実際に見ることができた。これからの作業としては、シナリオやキャラ設定をもとに、アドベンチャー部分のシステム設計、今回から採用されるカードバトルのシステム設計、グラフィックの作業などに入っていくとのことだ。

今回の『〜ユナ2』で特に力が入れられるのはビジュアル部分。前作に比べ、アニメーションが大幅に強化される予定だ。このアニメの部分には、最新の技術も一部盛り込む予定があるとのことだ。

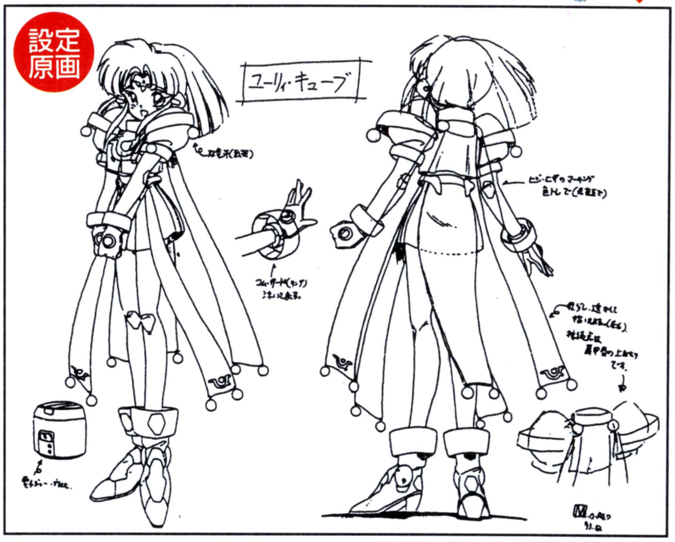
とりあえず、現在は企画段階で、システムなどを煮詰めた上で、本格的な作業が始まるとのことだ。

新キャラと新メカが大挙登場する『2』

設定資料を見て分かった前作との大きな違いが2点あった。1つは多数の新キャラ。前作からの登場キャラに加えて、さらに新しいキャラが加わるので、登場人数自体も大幅に増えている(しかもほとんど女性キャラ)。また特に気づいた点は、メカニックの設定原画が多かったということ。今回の『〜ユナ2』では宇宙を舞台にした艦隊戦のシーンもあるということで、これらのメカ群もゲーム中で活躍することになりそうだ。



右側がすでに公開された新キャラのユーリィ・キューブ



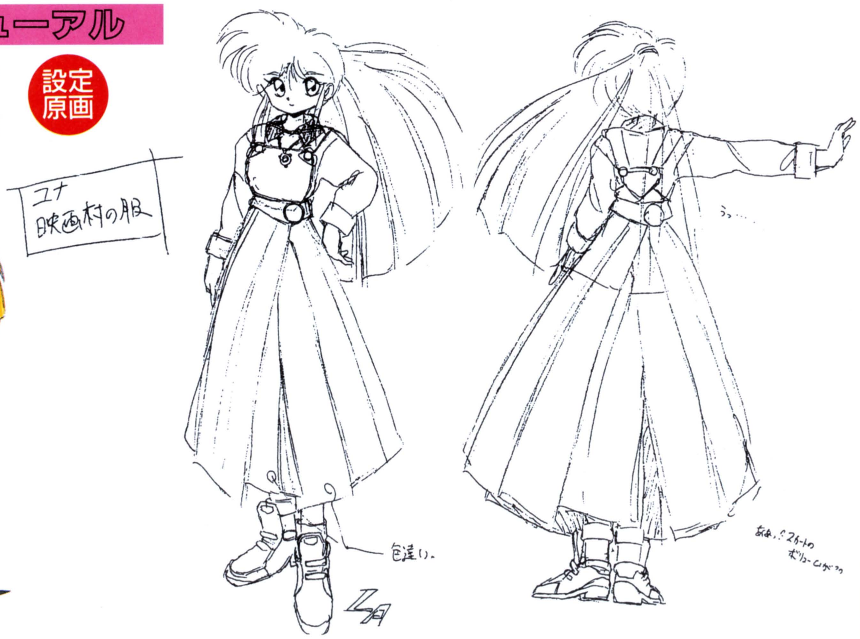
前作の登場キャラもリニューアル

『〜ユナ2』には前作から引き続き登場するキャラも多い。もちろん前作と同じ姿というわけではなく、コスチュームを一新して登場するぞ。前作の「暗黒お嬢様13人衆」の中の何人かも新しいコスチュームに身を包んで設定資料に存在していた。

もちろん主人公のユナのコスチュームもリニューアルされる。ライトアーマーも細部のデザインが変更されているのに気づいたかな。また右の設定原画のように、場面によって新しいコスチュームも用意されていて、何度もお色直しをして登場してくれるようだ。前作ではほとんどのシーンがライトアーマー姿だっただけに、今回、カワイイ私服姿を見られるのは楽しみだね。



ユナの身体を守るライトアーマー。前作とは、一部デザインが変更されているのだ



シリーズ最大のボリュームで登場!

コズミック・ファンタジー4 銀河少年伝説 突入編・激闘編

CD スーパーCD-ROM²専用

メーカー名:日本テレネット
発売予定日:未定
予定価格:未定
ジャンル:ロールプレイング
継続機能:バックアップメモリ
その他:なし
開発状況:40%(2月17日現在)

上下2巻での発売が決定!

シリーズ最大の規模で開発が進められている『コズミック・ファンタジー4 銀河少年伝説』が2巻に分かれて発売されることになった。上巻が『コズミック・ファンタジー4 銀河少年伝説 突入編』。5月頃の発売を予定している。サブタイトルは「伝説へのプレリュード(仮称)」。下巻にあたるのは『コズミック・ファンタジー4 銀河少年伝説 激闘編』。サブタイトルは「光の宇宙(うみ)の中で…(仮称)」。こちらは秋頃の発売を目指している。

2巻3部構成のストーリー展開

上下各巻の構成は『~突入編』がプロローグ~第1章、『~激闘編』が第2・3章となっている。ストーリーは、第1章がユウ率いるアルジャーノンチーム、第2章はバン率いるリトルフォックスチームが中心となって展開する。第1章と第2章は、一見すると関連のないストーリーになっているが、続く第3章で合流し、すべての謎が1つになるという構成だ。ストーリーの内容もシリーズ第1部完結編にふさわしく、1~3作目までのキャラクタや事件が絡み合い、シリーズの集大成とも言えるグランドエピローグへつながっていく。

第1章⇨第1巻『~突入編』に収録

メインキャラ:アルジャーノンチーム

ユウ



銀河一のコズミックハンターとして活躍する

サヤ



惑星ノーグの英雄ティタニスの血を引く少女

もんも



ユウたちをサポートしている生体メカである

ストーリー 舞台は惑星カザーリン。誘拐された王女サリアの救出を依頼されたCSC長官トキダはユウに内偵を命じる。サヤとともにアルジャーノン号を発進させるユウ。惑星でユウたちを待つものは…。

第2章⇨第2巻『~激闘編』に収録

メインキャラ:リトルフォックスチーム

バン



コズミックハンターになりたての熱血少年

リム



陽気なお転婆娘。彼女もコズミックハンター

ピック



子供ながら発明の天才で、高い知能を持つ

ストーリー 『~2』の舞台である惑星イデアに戻り、バンたちリトルフォックスチームが活躍する。シリーズに出演したキャラの何人かが再登場する第2章。バンとリムの関係もかなりシリアスに展開!?

1章と2章のストーリーが合流

第3章⇨第2巻『~突入編』に収録

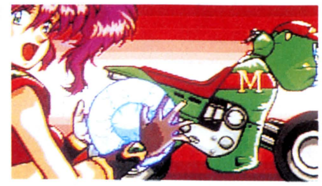
宇宙海賊シンジケートとの決戦へ!

オープニングビジュアルを入手!

ビジュアルシーンや肉声音源の充実などにこだわり2巻に分かれた『~4』。今回はそのオープニングのビジュアル画面を公開しよう。シリーズ最高のクオリティであることは一目でわかるハズ。ビジュアルの総量自体ももちろんシリーズ最大のボリュームになるぞ。



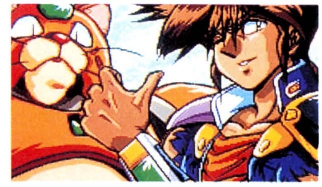
⬆シリーズを通して活躍するユウ



⬆人気投票第1位に輝く美少女サヤ



⬆リムもさらにキレイに見える?



⬆バンもやけに大人っぽく見える

2巻に分かれた理由を越智先生に聞く



原作者の越智一裕先生に、上下2巻に分かれた理由をズバリ聞いてみた。

「いつもコズミックシリーズを応援してくださっている皆さん。最新作『~4』を発表してからはや1年半…長らくお待たせしてしまって申し訳ありません。また、さらに今回2巻の分けての発売ということで、ファンの皆さんはさぞかし驚かれていることでしょう。

今回の『~4』はシリーズ第1部完結編ということもあり、原作者の僕としては5年にわたってご支援いただいたファンの皆さんのご恩に報いよう! 少しでも良い作品にしよう! と、必死に作業を進めてきました。その結果、気がつくとストーリーは舞台の惑星が次々に変わり、メインパーティは入れ替わり、キャラクタはゲームということを忘れたかのようにしゃべりまくり、と開発スタッフがどうやってRPGのシステムの中に組み込めばいいのかと頭を抱えてしまう程の内容になってしまいました。そのため従来のRPGパートに加えてアドベンチャーパートを設けたり、ビジュアルシーンの量を増やしたりしてなんとか形が見えてきたのもつかの間…、今度は音声データを含め、膨大に膨らんだデータが1枚のCDに入り切らないといった状態…。

データを削って1枚のCDに収めてしまう方法も無くはないのですが、長年の愛着のあるこの作品の最後で悔いを残したくない、という僕のわがままを日本テレネットさんも理解してくださり、上下2巻に分けての発売とさせていただくことになりました。(2枚組で…との案もあったのですが、これはさまざまな理由で実現が困難だったんです…)。

『~突入編』の「伝説へのプレリュード」は5月の末頃、『~激闘編』の「光の宇宙(うみ)の中で」は今秋頃までの発売を目指して制作中です。その間の夏には、これまた熱いドラマのオリジナルアニメビデオ『コズミック・ファンタジー 銀河女豹の罠(仮題)』が発売を控えておりますので、皆さんおこずかいをい~っぱい貯めて待っててくださいね! その分、皆さんへ感動を少しでもたくさんお届けしようと、ゲームの開発スタッフもアニメの制作スタッフも必死で頑張っていますので、最後まで応援よろしくお願いするでしねっ!! (あっしはそれまで身体がもつかどうか心配でし…。スタッフへの励ましのお手紙も待っているでしよ!!)」。

※画面写真はすべて開発中のものです。

画面写真初公開!! タイトル正式決定!

愛・超兄貴

CD

スーパーCD-ROM^{2}専用

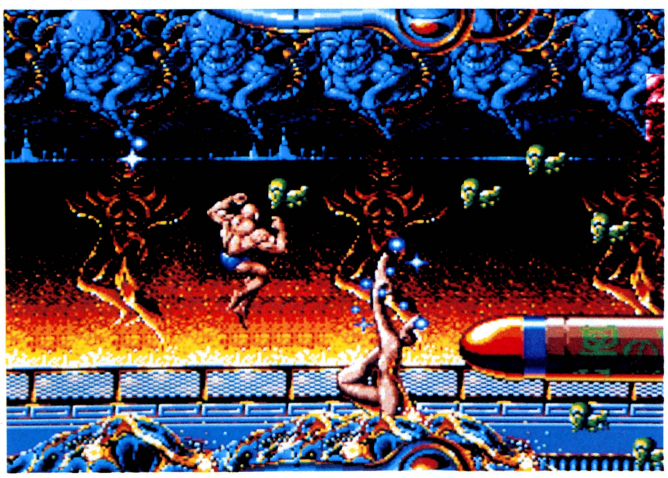
メーカー名：日本コンピュータシステム
発売予定日：未定
予定価格：未定
ジャンル：未定
継続機能：コンティニュー
その他：マルチタップ対応（最大2人
開発状況：10％（2月16日現在）

取材でつかんだ独占情報

『兄貴』の続編に関する怪情報が業界を飛び交う近頃、本誌編集部も腰を上げ、新宿三井ビルの日本コンピュータシステム・メサイヤ事業部へ取材を敢行した。当日取材に応じてくれたのは『兄貴』のプロデューサー兼ディレクターの石塚輝（あきら）氏と広報担当の佐藤弘明氏。話を聞く内に、我々が想像もしなかった開発の様子が伝わってきた。



左が広報担当の佐藤氏、右がプロデューサー兼ディレクターの石塚氏



これが初公開の『愛・超兄貴』のゲーム画面。もちろん開発中のものだ

今度の『兄貴』のテーマは“愛”

それではお二人の話をもとに、『兄貴』制作の実態に迫っていく。

——正式決定したタイトル『愛・超兄貴』ですが、“愛”とはどういう意味なんでしょうか？

石塚 人類不滅のテーマです（笑）。実は前作はかなりノリだけで作ったんですが、さすがに続編ともなるとそうはいきません。ただし男女の愛ではなくて、ムキムキの筋肉丸出しの男がかすれた声でささやく「愛」という感じです。なんだかすっごくイヤでしょう（笑）。

あくまでシューティング

——ゲームジャンルはどうなるんですか？

石塚 まだ決まってません（笑）。今のところ「弾を撃たないシューティング」というのを考えてます。

——それってアクションゲームのことでは？

佐藤 いいえ。あくまでもシューティングです（笑）。

石塚 とりあえず敵とは戦うでしょう。今アイデア待ちの状態です。

独自の方法で開発が進行

「アイデア待ち」という耳なれない言葉を聞いて我々が質問を重ねたところ、この言葉をキーワードに、通常のソフト開発とはまったく異なる『兄貴』の制作過程が明らかになった。常識はずれのパワーを持った『超兄貴』の世界は、やはり常識を超えた方法で生まれてきたのだ。では、その実態を浮き彫りにしていくことにしよう。

スタッフの意識を統一

——アイデア待ちとは？

石塚 文字通り、これは！というアイデアが出てくるのを待つことです。スタッフ間の意識統一をして、その中から出てくるアイデアを集めているわけです。

——意識統一というのは？

石塚 僕の考えている『兄貴』の世界観をスタッフに浸透させる、ということでしょうか。

グラフィックの作業が進行

——具体的には現在どのような作業が進んでいるのでしょうか？

石塚 現在はキャラクタの絵をどんどん描かせてます。好きなようにやらせて、何がOKで何がボツかというイメージを伝えていくのが意識統一ということなんです。絵柄が集まってくれば、それをずらっと並べて面構成をして後は一気にできあがるんですが…。

実は何にも考えてない

——気になる発売時期ですが？

石塚 とりあえず今月（2月）中にはアイデアをまとめて形にしたい、と毎月言ってる（笑）。実は僕自身はまだ何にも考えてない。

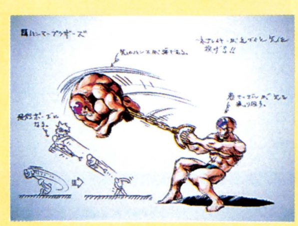
佐藤 年内を予定してます！

——ということですが？

石塚 ははは…。頑張ります。

変なボスキャラの原画を入手!!

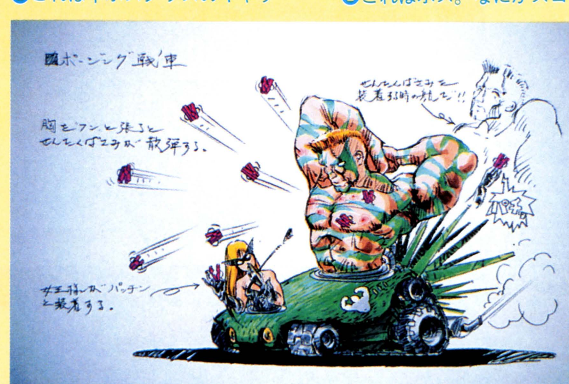
それでは石塚氏のチェックを通ったボスキャラの原画をお見せしよう。石塚氏によれば、OKとなる絵は「頭で考えず、自然にキレているもの」というのが基準。「ウケを狙ったり、計算が見えるものはボツ」とのこと。また「インパクトや気持ち悪さは欲しいが性的なイメージの強過ぎるものは×」。ここで紹介した3体は合格!?



これは中ボスクラスのキャラ



これはボス。なにかスゴイ



今回インパクトナンバーワンのボスキャラがこれ。女王様と洗濯バサミとはいやはや…

HOTな最新情報満載！
最速で届ける新コーナー

超新作速報！

新規参入ブランド"戯画"第1弾！

アドヴァンスト ヴァリアブル・ジオ V.G.(仮称)

CD GAME DATA

- ●メーカー名：テイジイエル販売
- ●媒体：スーパーCD-ROM²専用
- ●発売予定日：未定　●予定価格：未定
- ●ジャンル：アクション
- ●20％（2月17日現在）

「戯画」というブランドでパソコンソフトの開発・制作を手掛けるテイジイエル販売がPCエンジンに参入。同社の人気パソコンソフト『V.G.(ヴァリアブル・ジオ)』の移植を発表した。移植にあたってはパソコン版の内容を大幅に変更し、オリジナルに近い形となる。

美少女が戦う対戦型格闘アクション

パソコン版では、使用できる6人のキャラすべてが美少女。対COM戦のストーリーモードと2人対戦のVSモードに分かれ、美少女たちが熱い戦いを繰り広げる。またパソコン版には、ストーリーモードで対戦の敗者が見せる恥ずかしいポーズのグラフィックがあり、18禁となっていた。PCエンジン版ではどうなるのか楽しみだ。



◯登場する美少女キャラはすべてファミレスのアルバイト嬢。どこかで見たような制服姿もあるかな？



◯キャラは美少女でも対戦は本格的。キャラによって得意な格闘技が違うのも特徴だ。これは武内優香の特殊攻撃「蒼龍撃」

"最強のウェイトレス"を目指すファミレス少女たち

ストーリーモードでは、すべての外食産業チェーン店勤務のウェイトレスを対象とした格闘技の大会「VG(ヴァリアブル・ジオ)」に優勝するのが目的となっている。パソコン版には6人のファミリーレストラン嬢が登場したが、PCエンジン版では使えるキャラが大幅に増える予定。ここではパソコン版の設定を紹介しよう。

武内（たけうち）　優香（ゆか）



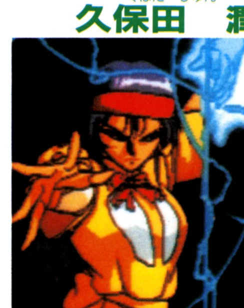
◯フルコンタクト空手4段の実力を持つさわやかスポーツ少女

レイミ・謝華（じゃはな）



◯VGで無敗の連続優勝者。タカビーな19歳。現在彼氏なし

久保田（くぼた）　潤（じゅん）



◯高校ではレスリング部に所属する。オリンピック候補でもあった

増田（ますだ）　千穂（ちほ）



◯忍者の子孫で、骨法をアレンジした独特の拳法の使い手。16歳

梁瀬（やなせ）　かおり



◯前年度のVGで準優勝した18歳の短大生。テコンドーの使い手

楠（くすのき）　真奈美（まなみ）



◯特に武術の心得はないが、強力なお子様ケンカ殺法？の使い手

※画面写真はすべてパソコン版のものです。　ⓒ戯画

NECホームエレクトロニクスから新作が発表!

マッドストーカー フルメタルフォース

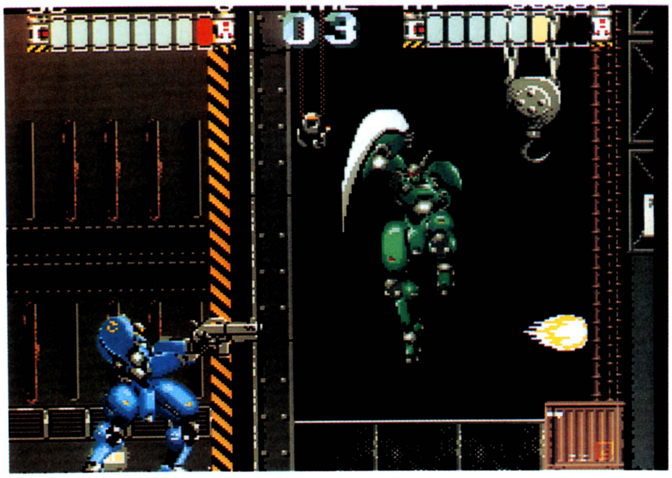
CD GAME DATA

- ●メーカー名:NECホームエレクトロニクス
- ●媒体:アーケードカード専用
- ●発売予定日:未定　●予定価格:未定
- ●ジャンル:アクション
- ●30%(2月17日現在)

NECホームエレクトロニクスから、同社初のアーケードカード専用ソフトが発表された。その新作タイトル『マッドストーカー』は、パソコンからの移植となるロボットアクション。今、人気絶頂の対戦型格闘ゲームのシステムを採り入れた内容となっている。

パソコンから移植のロボット格闘アクション

パソコンからの移植となる『マッドストーカー』は、近未来を舞台に「スレイブ・ギア」と呼ばれるロボット兵器で戦うアクションゲームだ。特徴は、2ボタンパッドを想定した簡単な操作で、キャンセル技を使った連続攻撃ができること。PCエンジン版では、連続技により得点が加算されるなどの新ルールも加わる予定だ。



◐開発中のPCエンジン版の画面。さらに背景などを描き込んでいくとのこと

横スクロール型と対戦型の2つのモード

ゲームはストーリーモードとVSモードに分かれている。メインとなるストーリーモードは、全6ステージをプレイする横スクロール型のアクション。ボスとの戦闘のみ1対1の対戦となっている。

VSモードは対COM戦と2人対戦が可能で、ストーリーモードで使用できるメカ3体に加え、ボスキャラとして登場したメカ3体も使用できる。また同じキャラ同士の対戦も可能となっている。



◐ストーリーモードでは横スクロール型アクション。ザコキャラも登場



◐VSモードでは6体のメカを使える。連続技をビシバシ出すのが基本

プレイヤーキャラ3人と搭乗するメカを紹介

ここではストーリーモードで使用できる3人のキャラと、その搭乗メカを紹介しよう。それぞれのメカによって、機動性や使える技なども大きく異なっている。

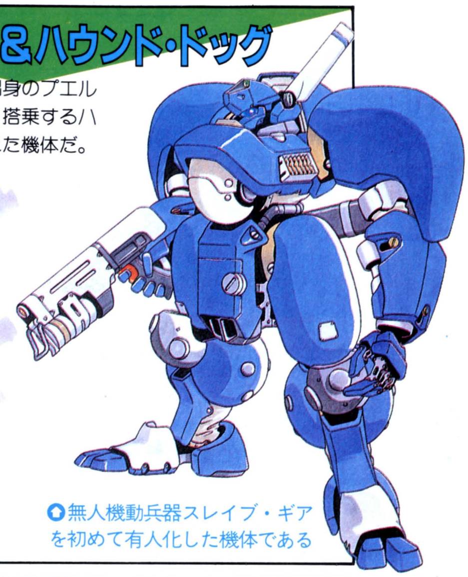
ゲームストーリーは、近未来都市アルテミスを舞台に、戦争により様々な技術を失った人類と、敵対する無人機動兵器「スレイブ・ギア」の激しい戦いを描く。

チコ・ロドリゲス&ハウンド・ドッグ

主人公。アメリカのハーレム出身のプエルトリカン。既婚、ただし別居中。搭乗するハウンド・ドッグはバランスの取れた機体だ。



◐31歳。愛煙家で暗い性格。



◐無人機動兵器スレイブ・ギアを初めて有人化した機体である

リチャード・ウィンストン&カムイ

アングロサクソン系で合気道の達人。搭乗するカムイは日本製のスレイブ・ギア。強力なレーザーブレード「紫電」を装備する。



◐28歳。イギリス出身で裕福な育ち。日本文化に興味あり



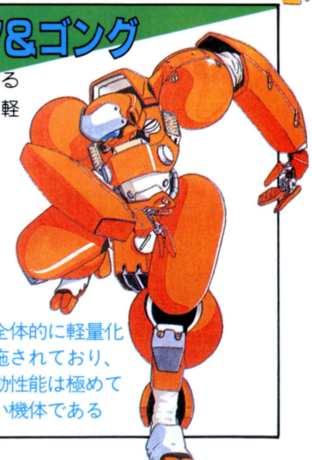
◐日本で製作された最高水準の格闘用スレイブ・ギア

エバ・ラーディア&ゴング

イタリア系。メカマニアで酒豪。搭乗するゴングは格闘戦用の軽量スレイブ・ギア。軽量化のため兵装は弱いが運動性能はA級。



◐21歳。ドジで子供っぽい部分もあるが射撃の腕は超一流



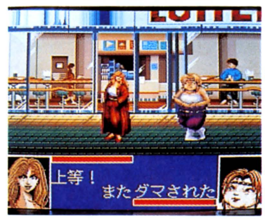
◐全体的に軽量化が施されており、運動性能は極めて高い機体である

女暴走族が活躍するバリバリ格闘アクション

姐（あねさん）

CD GAME DATA
- ●メーカー名:NECアベニュー
- ●媒体:スーパーCD-ROM²専用
- ●発売予定日:未定　●予定価格:未定
- ●ジャンル:アクション
- ●開発状況:40%（2月16日現在）

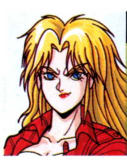
女暴走族をテーマにした横スクロールのアクション。プレイヤーは、3人の姐さんたちの中から1人を選びゲームを進める。今回は、ゲーム画面公開にともない、姐さんたちの名前を発表。また、ゲーム内容も合わせて紹介する。

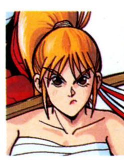


⬆重要なシーンでは会話による熱いドラマが展開

姐さんたちの名前が決定！

特攻服に身を包み、抗争を繰り広げる3人の姐さん。その彼女たちの名前が決定した。左から愛、チカ、まこと。皆17歳のバリバリの女子高生だ。3人とも曲がったことが大嫌いな硬派な性格。その恐い姿からは想像もできないような女のコらしい趣味も…。


愛　趣味はポエムのロマンティスト


チカ　ケーキ作りが大好きな女のコ


まこと　絵本を描く趣味を持つ夢見る才女

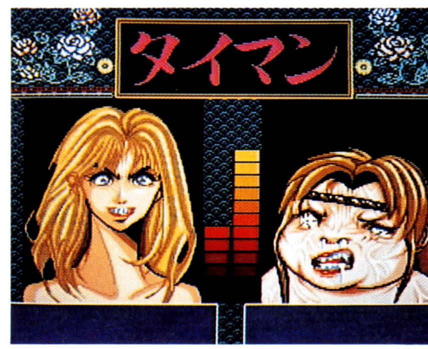
全国制覇を夢見る乙女は過激な技を持つ

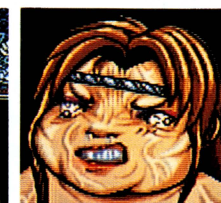
姐さんたちの攻撃方法はパンチやキック、そして必殺技など多彩。途中、通信販売によるアイテムの購入も可能だ。アイテムは不良が愛用している木刀、特攻服、サラシなどいろいろあり、これによってパワーアップを図ることができる。また、ボタン連打により顔が変わる「恐い顔グランプリ」というボーナスもある。





⬅⬆攻撃技はどれも派手。特に必殺技は女のコとは思えないほど強力





⬅⬆精神面の戦いを演出した恐い顔グランプリ。ボタン連打することにより恐い顔を作り、相手を精神面で恐怖させろ!!

タイトル発表から約1年。ついに画面公開だ

ロードス島戦記2

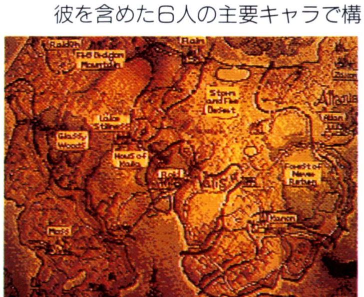
CD GAME DATA
- ●メーカー名:ハドソン
- ●媒体:スーパーCD-ROM²専用
- ●発売予定日:7月　●予定価格:未定
- ●ジャンル:ロールプレイング
- ●開発状況:60%（2月17日現在）

約1年前にタイトルが発表された『ロードス島戦記2』。タイトル発表が先行され、その後内容に関する情報はあまり公開されなかったが今月ついに4点のビジュアルシーンを入手。これらを見ても分かるように、ビジュアルは前作にはないフル画面で展開される。

前作と同じロードス島が舞台

舞台は前作と同じロードス島だが、主人公はパーンから騎士見習いスパークになった。パーティは彼を含めた6人の主要キャラで構成。しかし、それ以外にもNPCがパーティに加わり、最大8人で行動することができる。


⬆神話時代の伝説が語られているビジュアル


⬆このゲームの舞台であるロードス島。物語はここから始まるのだ

オリジナル要素の強いPCエンジン版

パソコン版からの移植になるPCエンジン版。しかし、PCエンジン版は、ビジュアルなどの演出を強化。それにともないオリジナルのエピソードも追加された。また、小説やアニメなどを意識したシナリオはアレンジが加えられ、もはやパソコンからの移植作品という感じではなく、オリジナル要素の強いものになっている。


⬆湖の側にたたずむ町と城。ここではどんな事件が待ち受けているのか


⬆夕澄みに舞う一頭のドラゴン。その上には騎士らしい男の姿が…。いったいどこへ向かっているのか

人気コミックがボードゲームになって登場!

ドラゴンハーフ

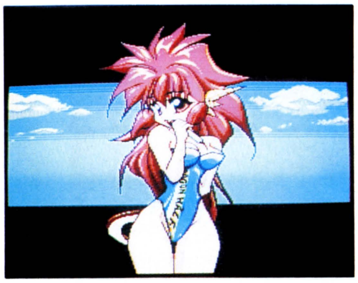
CD GAME DATA

- ●メーカー名:マイクロキャビン
- ●媒体:スーパーCD-ROM²専用
- ●発売予定日:5月　●予定価格:未定
- ●ジャンル:ボードゲーム
- ●開発状況:80%(2月18日現在)

月刊ドラゴンマガジンで連載されている人気コミックのゲーム化。コミックに登場していた主要キャラクタが総出演していることが魅力の1つ。パソコンでは、すでにロールプレイングとしてゲーム化されているが、PCエンジンではボードゲームとして登場する。

ストーリー性を盛り込んだボードゲーム

サイコロのかわりにカードを使って移動するボードゲーム。アイテムなどを使って追撃、妨害などのかけひきを最大4人で楽しむことができる。原作に登場していた町や村がマスとして盛り込まれており、コミックに近いストーリー展開を味わうことができるのだ。


このゲームの主人公のミンク


カードに書かれた数だけ移動できる

16人のキャラが3つの神器を奪い会う

ゲームの目的は大魔王アザトデスを倒すこと。しかし、アザトデスのところにたどり着くには、神器を3つ集める必要がある。ゲームは町や村を回りながら、4つのパーティが3つの神器を奪い合う形で展開していく。1つのパーティは4人で構成され、共通のライフを持っている。ライフは、怪物との戦いや他のパーティの妨害などによって減る。このライフがなくなるとふりだしに戻されてしまう。





大魔王アザトデスを倒すため、敵の妨害をかわし、3つの神器を集めよう



このマスに止まると、他のパーティにミサイルを打ち込むことが…



戦闘はRPG風。左右に揺れるゲージの量により出す技が変化する

※画面は開発中のものです。

デジコミと麻雀ゲームがドッキングした

聖戦士伝承 雀卓の騎士

CD GAME DATA

- ●メーカー名:日本物産
- ●媒体:スーパーCD-ROM²専用
- ●発売予定日:未定　●予定価格:未定
- ●ジャンル:麻雀
- ●開発状況:40%(2月17日現在)

『バニラシンドローム』など、数多くの麻雀ゲームを発売した日本物産。最近では実写取り込みの『セクシーアイドル麻雀』がある。今度の『聖戦士伝承～』はアニメタッチの女のコが登場。戦士や魔法使いといったさまざまなコスチュームの女のコに出会える。

デジコミの要素を取り入れた麻雀バトル

このゲームには麻雀に勝つとデジコミ画面になり、ストーリーが展開していくモードがある。プレイヤーは若き騎士ビアレス=グラードとなり、3人の仲間とともに麻雀勝負を繰り広げる。各キャラはそれぞれ特殊能力を持ち、バトルポイントを消費することで「積み込み」や「持ち点回復」などの裏技を使用することができる。



デジコミ画面。麻雀に勝つことによりストーリーが進んでいくのだ

トーナメント優勝を目指すフリー対局モードも…

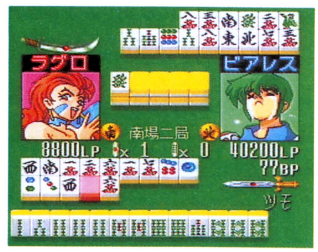
デジコミを交えた麻雀以外にも、12人の雀士と対局することができるフリー対局モードがある。この12人の雀士に勝つことにより、さらに強い雀士が待ち受けるトーナメントに参加することができる。トーナメントで勝利すると女のコの♡なシーンが見られるぞ。



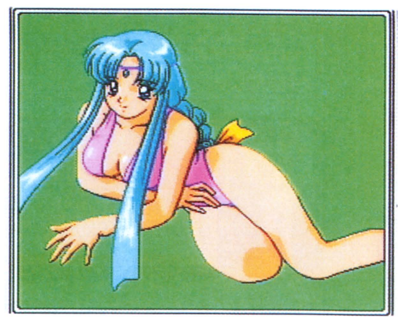
12人の中から好きなキャラを選択し対局する



12人を倒したら、新たな敵とトーナメントだ



麻雀画面は、会話ウインドウによりドラマティックに展開される


トーナメントモードに勝利すると対戦相手とは関係ない女のコが登場

恋愛をテーマにしたアドベンチャー2本立て

卒業写真／美姫（みき）

CD GAME DATA
- ●メーカー名:ココナッツジャパン
- ●媒体:スーパーCD-ROM²専用
- ●発売予定日:未定　●予定価格:未定
- ●ジャンル:アドベンチャー
- ●開発状況:30%（2月16日現在）

『卒業写真／美姫』は、『卒業写真』と『美姫』という独立したアドベンチャーを1枚のCD-ROMに収めたもの。開発は『美姫』の方から進められているため、『卒業写真』の画面はまだ公開されていない。今回は、開発が先行している『美姫』の画面を初公開する。

卒業をテーマにした恋愛ストーリー

卒業式という共通の舞台からストーリーが始まる『卒業写真』と『美姫』。違う場所で同じ卒業式を迎える男女の恋愛ドラマがストーリーのメインとなっている。そのストーリーだが、それぞれ別のシナリオライターが担当しているので、セリフなどの表現方法も微妙に違っている。

パソコン版



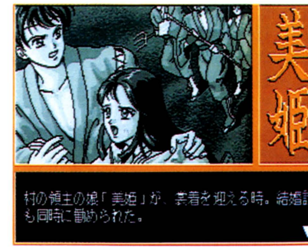
ちょっとした出来事により別れた2人。その2人が卒業式にもう一度気持ちを確かめあう『卒業写真』



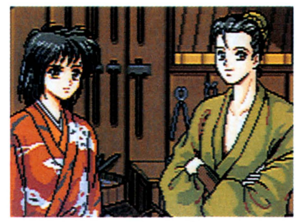
とある村で起こった事件がキッカケとなり、ストーリーが展開していく『美姫』。結ばれぬ恋がテーマ

『美姫』のストーリーはタイムスリップした過去

『美姫』は美々津花村という架空の村が舞台。この村には昔から伝わる悲しい恋の物語があった。それは、領主の娘、美姫と鍛冶屋の見習い新吾が駆け落ちに失敗し、ともに死んでしまうというもの。卒業式の日、主人公はその話をもとに作られた神楽（かぐら）を演じるが、その最中にタイムスリップ。そして、主人公は昔の村へと旅立つが…。

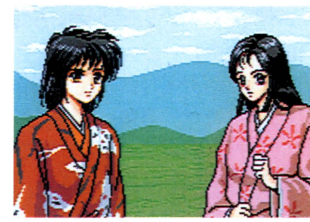


昔、村で起こった悲恋。神楽はこれをモチーフにしている



新吾の友達である2人

この時代の情報を聞き出そう



右が駆け落ちの相手美姫





小鳥たちとたわむれる美姫

白球にかける高校球児と甲子園優勝を目指す

栄冠は君に

CD GAME DATA
- ●メーカー名:アートディンク
- ●媒体:スーパーCD-ROM²専用
- ●発売予定日:未定　●予定価格:未定
- ●ジャンル:シミュレーション
- ●開発状況:10%（2月17日現在）

高校野球の監督となり、甲子園優勝を目指すシミュレーション。パソコンでは3作が発売されている。PCエンジン版はその最新作を基本に、1作目と2作目の要素を盛り込んだものになる。

パソコン版

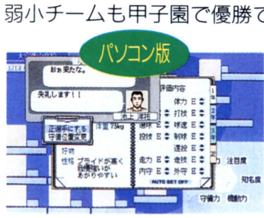


基本画面。この画面でチームの練習メニューなどを決定する

高校野球をリアルに再現

このゲームの凄いところは、'93年度夏の大会（第75回大会）に参加した4071校のデータが登録されていること。高校名はよく似た名前なので、出身校でプレイすれば思い入れも倍増。鍛え方によっては弱小チームも甲子園で優勝できる。

パソコン版



試合の前にレギュラーを決める

PCエンジンの主力はアーケードカードに!?

先日、ハドソンの常務取締役中本伸一氏による異例の発表があった。内容は、同社のソフト開発が今後アーケードカード専用ソフトを中心と考え、現行のシステムから事実上移行していくというもの。過去にも強力なソフトで新ハード普及を後押ししてきたハドソンだけに、今回もビッグタイトルを用意しているのは間違いないだろう。

ハドソンからのコメント

この度NECホームエレクトロニクスから発売される「PCエンジンアーケードカード」に対応するソフトウエアに関して、以下のような方針を決定致しました。

1. アーケードカード専用大作RPGゲームの供給。

アーケードカードは「特殊なソフトを動かすためのもの」というイメージがありますが、ハドソン社内で研究した結果、RPGにも十分その機能を応用できることが確認されました。これを踏まえて今後のラインナップの中に複数本のアーケードカード専用RPGを加えていくことに致しました。

2. 現行システムに対する継続的なソフト供給。

現行システムに対応するゲームソフトに関してはジャンルを限定せず継続的に供給いたします。

3. アーケードカードの普及に対する支援。

我々はアーケードカードの普及のために強力なソフトラインナップと戦略的なソフト価格で支援してまいります。ユーザーがアーケードカードに移行して良かったと思えるような質の高いソフトを供給していく覚悟です。

新作発売カレンダー

●記号のみかた●
- ■…Huカード
- ●…CD-ROM²
- ○…スーパーCD-ROM²
- ◐…スーパーCD-ROM²・アーケードカード両対応
- Ⓐ…アーケードカード専用
- ◎…LD-ROM²
- ▼…ハードウエア及び周辺機器
- 未…媒体未定
- ★メーカー名／予定価格（税別）

3月

4日　○WIZARDRYⅢ・Ⅳ　★ナグザット／8400円
4日　◐THE ATLAS　ルネッサンス ボイジャー　★アートディンク／9800円
4日　○パワーゴルフ2　ゴルファー　★ハドソン／6800円
12日　▼アーケードカードDUO　★NECホームエレクトロニクス／12800円
12日　▼アーケードカードPRO　★NECホームエレクトロニクス／17800円
12日　Ⓐ餓狼伝説2　★ハドソン／6900円
25日　○インペリアルフォース　★シュールド・ウェーブ／7800円
25日　○CALⅢ　完結編　★NECアベニュー／7800円
25日　◎ドラドラパラダイス　★プラネット／9800円
25日　○PCココロン　★シュールド・ウェーブ／7800円
25日　○プリンセス・ミネルバ　★リバーヒルソフト／8800円
26日　Ⓐ龍虎の拳　★ハドソン／6900円
30日　○モンスターメーカー　闇の竜騎士　★NECアベニュー／7800円
30日　PC Engine FAN 5月号発売
31日　○フレイCD　サーク外伝　★マイクロキャビン／6800円

4月

22日　○爆伝アンバランスゾーン
　★ソニー・ミュージックエンタテインメント／7800円
中旬　○パチ夫くん3　パチスロ&パチンコ
　★ココナッツジャパン／8800円
下旬　○風霧　★ナグザット／未定
下旬　○初恋物語　★徳間書店インターメディア／7800円
予定　Ⓐストライダー飛竜　★NECアベニュー／6000円
予定　◎3D MUSEUM　★パイオニア／13000円（税込）

5月以降

5月　○ザ・プロ野球SUPER '94　★インテック／未定
5月　○超英雄伝説ダイナスティックヒーロー　★ハドソン／未定
5月　○ときめきメモリアル　★コナミ／未定
5月　○ドラゴンハーフ　★マイクロキャビン／未定
6月　○KO世紀ビースト三獣士　ガイア復活 完結編
　★パック・イン・ビデオ／8800円
6月　○YAWARA／2　★ソフィックス／未定
6月　Ⓐワールドヒーローズ2　★ハドソン／未定
7月　○アルシャーク　★ビクターエンタテインメント／8800円
7月　○ロードス島戦記2　★ハドソン／未定

発売日未定

○断層都市ストレイロード　★アイ・ジー・エス／8900円
○アンジェラス2　ホーリーナイト　★アスミック／未定
○栄冠は君に　★アートディンク／未定
○姐　★NECアベニュー／未定
○クイズアベニュー3　★NECアベニュー／未定
○スペースファンタジーゾーン
　★NECアベニュー／4800円
◐誕生　デビュー　★NECアベニュー／未定
○チキチキボーイズ　★NECアベニュー／4800円
○天地を喰らう　★NECアベニュー／未定
○ドラゴンナイトⅢ　★NECアベニュー／未定
○バステッド　★NECアベニュー／未定
○ぷよぷよCD　★NECアベニュー／5600円
○魔導物語1（仮称）★NECアベニュー／未定
○魔導物語2（仮称）★NECアベニュー／未定
○魔導物語3（仮称）★NECアベニュー／未定
○レニーブラスター　★NECアベニュー／未定
○サークⅢ　★NECホームエレクトロニクス／未定
◐3×3EYES　三只眼變成　★NECホームエレクトロニクス／未定
◐ブランディッシュ　★NECホームエレクトロニクス／未定
◐ぽっぷるメイル　★NECホームエレクトロニクス／未定
Ⓐマッドストーカー　フルメタルフォース
　★NECホームエレクトロニクス／未定
○ミサイルファイター（仮称）　★NECホームエレクトロニクス／未定
○女神天国　★NECホームエレクトロニクス／未定
○サイレントメビウス　★角川書店／未定
○アドヴァンストV.G.（仮称）　★テイジイエル販売／未定
○卒業写真／美姫　★ココナッツジャパン／未定
■アドベンチャー　オブ　マミーヘッド　★タイトー／未定
●芸者ウォーリアーズ　★タイトー／未定
■OFF THE WALL　★テンゲン／未定
■ピーターパックラット　★テンゲン／未定
■マーブルマッドネス　★テンゲン／未定
■マジカルパズル・ポピルズ　★テンゲン／未定
○スーパーリアル麻雀PⅡ・PⅢ　カスタム　★ナグザット／未定
○もってけたまご　★ナグザット／未定
○愛・超兄貴　★日本コンピュータシステム／未定
○コズミック・ファンタジー4　銀河少年伝説 突入編　★日本テレネット／未定
○コズミック・ファンタジー4　銀河少年伝説 激闘編　★日本テレネット／未定
○魔法の少女シルキーリップ　三人の女王候補　★日本テレネット／未定
○聖戦士伝承　雀卓の騎士（仮称）　★日本物産／未定
Ⓐ餓狼伝説SPECIAL　★ハドソン／未定
○銀河お嬢様伝説ユナ2　★ハドソン／未定
㊍空想科学世界ガリバー（仮称）　★ハドソン／未定
○天外魔境Ⅲ（仮称）　★ハドソン／未定
○ネオ・ネクタリス　★ハドソン／未定
○ハイパーウォーズ　★ハドソン／未定
○ブラッドギア　★ハドソン／未定
○GS美神　★バンプレスト／8800円
○美少女戦士セーラームーン　★バンプレスト／8800円
○とらべらーず！　伝説をぶっとばせ　★ビクターエンタテインメント／8800円
○バスティール2　★ヒューマン／未定
■ダイノフォース　★ユニポスト／未定
○ブルーフォレスト物語（仮称）　★ライトスタッフ／未定
○スタートリング・オデッセイⅡ　魔竜戦争　★レイ・フォース／未定

●最新はみ出し情報●

●NECアベニューの『CALⅢ（仮称）』は、タイトルが正式に決定。『CALⅢ　完結編』となった。また発売日も同時に発表された。3月25日で価格は7800円。また残念なお知らせだが、発売日が一度決定した『ぷよぷよCD』が発売日未定に変更になってしまった。前人気の高かった作品だけに、がっかりした人も多いのでは…。

●ナグザットから新作タイトルが発表された。『スーパーリアル麻雀PⅡ・PⅢ　カスタム』がそのタイトルだ。以前同社から発売された『スーパーリアル麻雀スペシャル～』と違い、アーケード版を忠実に移植した脱衣型の麻雀ゲームになる予定だ。媒体はスーパーCD-ROM²、価格は未定だ。

●ヒューマンから発表された新作タイトルは『バスティール2』。同社から'90年に発売されたSFシミュレーションゲームの続編となる。『～2』については詳しい内容は分かっていないが、近日中にも情報が公開される予定だ。媒体はスーパーCD-ROM²、価格は未定。

●最後に発売中止のお知らせ。アスミックから発売予定の『マグナード』。発売中止が正式決定した。

Human Hudson

SUPER CD·ROM² SYSTEM

マウス 対応

全国名門10コ



めざせトッププロ！王者への道は険しいぞ！

みんなでワイワイ。最高4人でプレイできる
マッチプレイ/ストロークプレイのノーマルモード

女子プロを含む8人の個性豊かなゴルファーたちからプレイヤーを選べ！クラブのタイプやボールの種類を選び仲間たちとスコアを競おう。もちろん1人でじっくりと10コースを攻略するのも楽しいぞ。



3/4発売

希望小売価格
6,800円〈税別〉





トーナメントモードでは
みんながキミの勝利をまっている。



このソフトはPCエンジンマウスでもプレイできます。

興奮を先取りする、ハドソンの最新情報ホット・ライン。

テレホンPCランド

■札幌／011-814-9900　■東京／03-3260-9901　■名古屋／052-586-9900
■大阪／06-251-9900　■広島／082-814-9900　■福　岡／092-713-9900

サントリーオープン！日本オープン！日経カップ！数々の戦いの舞台が今、キミの元へ！

ース！制覇するのはキミだ!!

ハドソン自慢のパワーシリーズにまた1つの名作が誕生した。その名もパワーゴルフ2ゴルファー。全国の10ヶ所の名門ゴルフコース、180ホールが完全収録！CD音源ならではの鮮やかな自然音は大自然のフィールドでプレイしているようなバーチャル感覚をキミに約束するぞ。



リアルなグラフィックで気分はもうプロゴルファーだ。



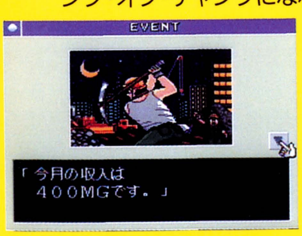
女子プロを含むプロゴルファーたちは腕に自慢の猛者ばかりだ。



じっくり腰を据えてかかれ
トーナメントモード

そしてもう一つ。トーナメントモードでキミもプロゴルファーに…。アルバイトしてお金を溜め、練習に汗を流し、プロテストに合格したら、めざすは賞金王だ。

スロットマシーンやバカンスなどいろんなイベントで楽しんだり、突然のアクシデントにめげずにファイトでGO！キミはチャンプ・オブ・チャンプになれるか。





いろんなアルバイトの中から好きなアルバイトが選べるぞ。

完全収録！全国名門10コース!!
これがキミのフィールドだ！

習志野カントリークラブ
日本オープン、サントリーオープン開催。日本を代表する林間コース。

プレステージカントリークラブ
日本プロ開催。アメリカンスタイルの戦略的コース。

祁答院ゴルフクラブ
東建カップ開催。全体に飛距離のある丘陵コース。

武蔵丘ゴルフコース
マツダジャパンクラシック開催。自然の起伏を生かした戦略的コース。

愛鷹600クラブ
マルマン女子マッチプレー開催。攻略ルートを決めてかからないと攻めきれない丘陵コース。

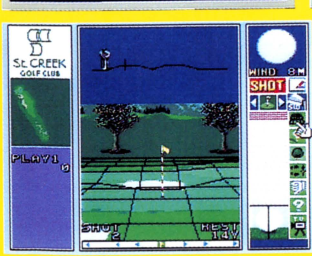
河口湖カントリークラブ
明治乳業カップ開催。バンカーが95個もある難易度の高いコース。

セントクリークゴルフクラブ
中部オープン開催。ジャックニクラウスによる本格的アメリカンコース。

三井観光苫小牧ゴルフクラブ
日経カップ開催。唐松、白樺林に囲まれたフラットな林間コース。

南部富士カントリークラブ
三菱ギャラントーナメント開催。距離があり、両サイドの樹林が厚く曲げにくいコース。

瀬戸内海ゴルフ倶楽部
スコットランド風、日本初の本格リンクスコース。



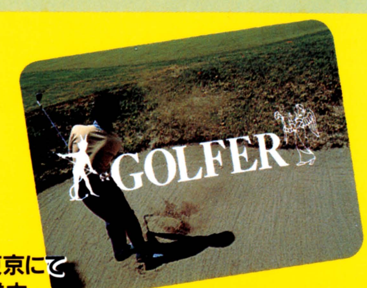
ワイヤーフレームアイコンでアンジュレーションをチェック。（セントクリークG.C.、13Hグリーンの上のバンカーも再現。）



3台のカメラを自由に設置。色々な角度でショットが見れる。



打ちっ放し、パター、ラウンド等練習場も充実。



テレビ東京にて絶賛放送中。
毎週金曜日午後9:54～10:00

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本　　　　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854
ハドソン東京　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622 FAX 03-3235-4653
ハドソン大阪　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622 FAX 06-251-6244
（ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡）



PC Engine FAN
1994年 APRIL 4月号
平成6年4月1日発行 第7巻第4号(通巻65号) 第3種郵便物認可
発行人 栃窪宏男 編集人 山森 尚
発売 株式会社 徳間書店 編集・発行 徳間書店インターメディア株式会社
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 問い合わせ ☎03(3459)8011(代)
特別定価690円(本体670円)
T1013655040696
雑誌 13655-4
印刷・大日本印刷株式会社 Printed in Japan